

Kingdom Hearts 2 / Daxter / Rogue Galaxy / Hitman Blood Money / Talkman y mucho más...

¡FINAL FANTASY XII: YA HEMOS PROBADO LA NUEVA OBRA MAESTRA DE SQUARE ENIX!!

www.volkswagen.es Atención al cliente 902 151 161

DDB Barcelona

Más y menos urbano.

Nuevo CrossPolo

El nuevo CrossPolo es más urbano, no hay duda. Su aspecto le delata: llantas de 17", chasis elevado en 15 mm, parachoques delantero tipo off road, barras en el techo, faros antiniebla... Pero el nuevo CrossPolo es menos urbano. Su aspecto le delata: llantas de 17", chasis elevado en 15 mm, parachoques delantero tipo off road, barras en el techo, faros antiniebla...



Aus Liebe zum Automobil

Gama nuevo CrossPolo: consumo medio (l/100 km): de 4,9 a 6,8. Emisión de CO_2 (g/km): de 132 a 163.

Consulta las condiciones especiales de financiación de Volkswagen Finance.

Editorial

NOVIEMBRE, UNA NUEVA ERA

PARECE QUE fue ayer cuando todavía nos preguntábamos en qué momento de este año, o el próximo, PlayStation 3 iba a tomar tierra en nuestro viejo continente. Hace muy pocos días, Sony Computer Entertainment desveló sus planes de futuro, un futuro tan cercano que incluso ha sorprendido a todos los que esperábamos pasar las próximas navidades junto al nuevo prodigio tecnológico del gigante japonés. La fecha elegida será más cercana a todo lo previsto, ya que será a principios del mes de noviembre el momento en el que PlayStation 3 aterrice de forma simultánea en Japón, Estados Unidos y Europa, con una producción mensual de un millón de unidades. Parece que el ejercicio que os propuse el mes pasado para adelantar el lanzamiento de PS3 ha surtido efecto y que el aroma de la nueva generación ya comienza a filtrarse en el ambiente. El sistema de almacenamiento Blu-Ray (capaz de albergar hasta 50 GB), una poderosa conexión de banda ancha y un disco duro irán de la mano de una abrumadora capacidad de procesamiento y, una vez más, del mejor y mayor catálogo de software que podamos imaginar. Mientras tanto los enamorados de la portabilidad ya son testigo del nuevo precio de PSP y del inminente lanzamiento del modelo blanco (Ceramic White) en España, así como de esas promesas tecnológicas tan esperadas como la cámara y el receptor GPS.

Marcos García
» DIRECTOR


Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Si no vuelvo de Japón, decid a las chicas que las quiero»


«Besos, besos, la, la, la... iPor fin "El Canto" en SingStar!»
Ana Márquez

«Espacio disponible para su publicidad»
Pedro Berruezo


«Hoy no se cierra, mañana todo el día»
Roberto Serrano

«Me muero por ver de lo que es capaz PS3»
Lázaro Fernández


«Si nos gusta jugar, ¿por qué no jugamos juntos?»
Natalia Muñoz


«Leyendo a Whitman: Oh Kapitán mi Kapitán»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN



STAFF

GRUPO ZETA
FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Francisco Caballero, Carlos Burdalo, Isabel Garrido, Luis Mittard, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. **Teléfono:** 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Asociación de Revistas de Información

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

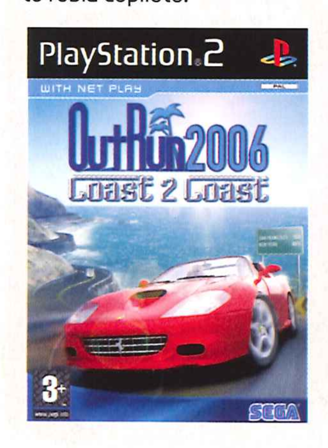
Demos Jugables

01 HITMAN: BLOOD MONEY

Qué te ofrece: Comprobar en primicia y en exclusiva cómo será la nueva aventura del Agente 47.

02 OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Qué te ofrece: Revivir en tu PlayStation 2 toda la esencia de la mítica recreativa en una carrera a toda velocidad por uno de los circuitos del juego. Como de costumbre, tendrás que impresionar con tu conducción a la exigente Clarissa, tu rubia copiloto.

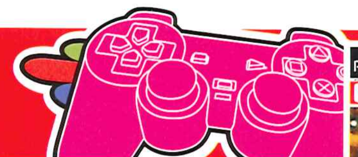






VÍDEOS

01. ROGUE GALAXY



Con el DVD-Demo de este mes te permitimos ser el primero en jugar a Hitman: Blood Money y comprobar por ti mismo sus espectaculares gráficos. Sin olvidarnos de la velocidad de Outrun 2006, TOCA 3 y Driver: Parallel Lines o de la adrenalina de Black o el nuevo Tomb Raider.



03 TOMB RAIDER LEGEND

Qué te ofrece: Probar la nueva aventura de la arqueóloga más famosa de los videojuegos desentrañando los secretos del nivel de Bolivia.



04 BLACK

Qué te ofrece: Destrucción masiva con la firma de los creadores de Burnout. Avanza y dispara a todo lo que se mueva por las calles de Veblensk.



05 DRIVER: PARALLEL LINES

Qué te ofrece: Como primer objetivo, burlar a la policía y, una vez que les hayas dado esquinazo, recorrer las calles de Harlem a pie o al volante de cualquier vehículo.



07 WE LOVE KATAMARI

Qué te ofrece: Experimentar la magia de rodar un katamari a través de dos niveles. Con dos mandos podrás probar el modo Doble Cooperativo.



08 24 EL JUEGO

Qué te ofrece: La misión que transcurre de las 2 a las 3 de la tarde. En ella, tu objetivo será neutralizar el helicóptero de fuga de Madsen.

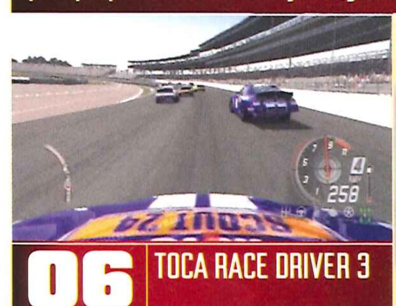


09 SONIC RIDERS

Qué te ofrece: La posibilidad de disputar una carrera frenética en aerodeslizador a lo largo de las calles de Metal City con el corredor que prefieras.



¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos? En cada número te propondremos un reto diferente. Ponte las pilas porque sólo los cinco mejores (y más rápidos) de cada mes tendrán premio.



06 TOCA RACE DRIVER 3

Qué te ofrece: Disfrutar de la conducción más realista en cuatro categorías diferentes.



GANADORES FIFA STREET 2

Ricardo Chereguini – 32 Goles
MMS Vodafone – 12 Goles
David Galisteo – 10 Goles
Ayoze Martel – 10 Goles
Miguel Ángel Martel – 9 Goles

¿Cuál es tu mejor marca con un Dodge? Envíanos la foto de tu mejor vuelta en el Modo Oval antes del 5 de mayo a dvdesafio.ps2@grupozeta.es y, si estás entre los 5 más rápidos, te regalaremos un TOCA Race Driver 3.





FINAL FANTASY XII

30 Final Fantasy se despide de PlayStation 2 a lo grande. En PS2 R.O. ya hemos jugado a la versión final japonesa. Te ofrecemos un completo reportaje para que vayas abriendo boca ante su próxima distribución europea.



26 **LOS MEJORES DE 2005**
Tú, con tus cartas, lo has querido así. Y nosotros en tu nombre hemos entregado el premio a los representantes de las respectivas compañías, que los acogieron con gran entusiasmo durante el evento celebrado.

¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS:
- 25 EQUIPACIONES DEPORTIVAS UMBRO
- 3 VISITAS A LAS OFICINAS DE SONY C.E.
- 20 JUEGOS + 20 PULSADORES BUZZ EL GRAN RETO
- 20 JUEGOS OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

ESPECIAL
CAPCOM EN TU PSP



36 El año de la compañía nipona en PSP es, sin duda, este 2006. Capcom Classics Collection Remixed o Ultimate Ghosts'N Goblins son tan sólo dos ejemplos.

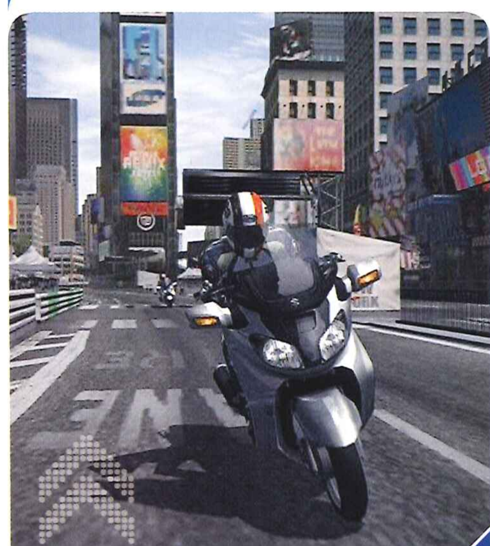
Sumario

64
MAYO 2006

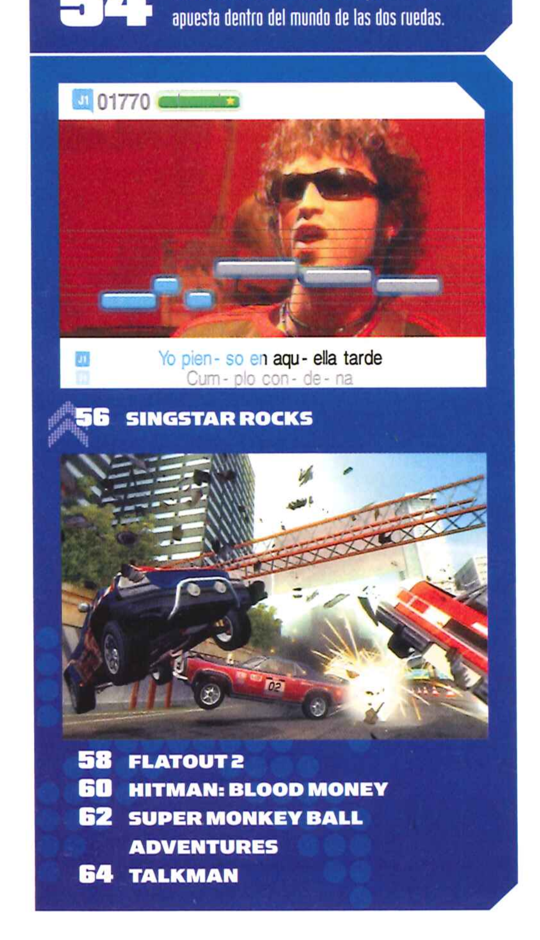





Versión Beta
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



TOURIST TROPHY
54 Los creadores de Gran Turismo presentan su apuesta dentro del mundo de las dos ruedas.

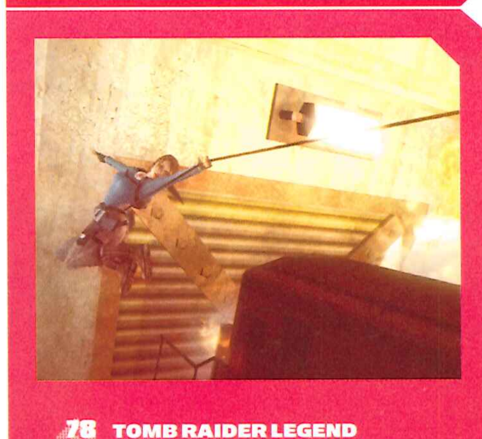




Test
ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
74 EA Sports ha preparado, una vez más, un excelente aperitivo para el próximo Mundial de fútbol.



Playstyle
...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA





Secciones

Buzón PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Ico que regalamos!





Dragon Quest: Tesoro Virtual

David Torrez Ortiz
Haro (La Rioja)

Podría definirse como gozo, regodeo, pasión, entusiasmo, júbilo, gloria, pero, a día de hoy he podido reducir todo esto en un común denominador: *Dragon Quest*. Hace mucho tiempo que soy un gran fan de los RPG gracias a *Final Fantasy*, y observé con asombro en la prensa japonesa de dicha saga estaba subordinada por el público por *Dragon Quest*. A partir ahí sufrí un ávido sentimiento de curiosidad hacia esta franquicia, pero no estaba dispuesto a gastarme una fortuna para pedir un ejemplar desde Japón, así que sólo podía albergar una esperanza y este año se ha cumplido. *Dragon Quest* ha desembarcado en el Viejo Continente con la elegancia de un caballero dispuesto a triunfar en sus batallas, y desde luego no anda escaso en virtudes. Es una auténtica obra de arte que pude probar el mes pasado gracias a vuestra *demo*, y que confirma que una acertada experiencia vale más que mil artículos .

Fumito Ueda y su Shadow Of The Colossus

Fran Andua Tubila
Vía e-mail



El mérito de Fumito Ueda es enorme. Y es que lo que ha logrado con su *Shadow Of The Colossus* es para quitarse el sombrero. En una época en la que las secuelas están a la orden del día, es de agradecer que haya compañías que lancen juegos originales, tal y como lo ha hecho **Team Ico**. Una historia sensacional, una banda sonora realmente fantástica, y unos enfrentamientos épicos con unos seres que te hacen sentir diminuto. Y eso por no hablar de lo que logró ya hace cuatro años con *Ico*, un juego diferente a todo lo que se había visto y que revolucionó el panorama de aquella época. Ante todo esto queda clara la grandeza de Fumito Ueda. Sólo una pregunta: ¿seguirá deleitándonos con obras maestras como *Shadow Of The Colossus* e *Ico*? Mi sueño, y el de todos los amantes a los videojuegos, es que así sea.

Kratos al paseo de la fama

Raúl Gómez Nevado
Vía e-mail

En vista de lo acontecido recientemente en la entrega de premios

EL TEMA DEL MES DRAGON QUEST LLEGA A EUROPA ¿QUÉ OTROS ÉXITOS DEBERÍAN LLE



Éxitos del manga japonés

Milton Ortiz López.
Palma de Mallorca.

Creo que deberían llegar de Japón los siguientes éxitos: *One Piece: Grand Battle*, un juego de batalla que ha tenido mucho éxito allí, ahora va por el número 3, que se han vendido un montón de unidades; también el juego llamado *Inuyasha Feudal Combat*, ya está a la venta y quisiera que saliera en Europa porque es muy divertido. Asimismo, *Kingdom Hearts 2* y Final Fantasy 12, aunque sé que habrá que esperar bastante hasta que lleguen a España.

Parasite Eve, aunque sea un juego de PSone

Antonio Villar Preto.
Vía e-mail.

Ante la pregunta del mes sólo veo una respuesta posible: *¡Parasite Eve!*. No, no estoy loco. Ya sé que es un juego de **PSone** que tiene algunos años. Pero, ¿acaso no se editan las recopilaciones de **Taito** que son más añejas aún? O la misma **Square**, ¿no reeditó para **PSone** los primeros *Final Fantasy*? Vamos, que una reedición de *Parasite Eve* sería un sueño. Pero, ¿y una conversión para **PlayStation 2**, con las mejoras que ello podría llevar? ¿Y por qué no una adaptación para **PSP**? Con *Medievil* se ha hecho...

Todos los éxitos japoneses deberían llegar aquí

Rafael Albajez.
Vía e-mail.

Creo que deberían llegar TODOS los títulos que son «ÉXITOS» en Japón por eso mismo, porque ya tienen un aval y podrían licenciarse triunfando aquí tambien. Está claro que hay juegos que deberían promocionarse mucho más que otros, pues son de series japonesas y se desconocen por la mayoría del público, pero con una buena publicidad y una mayor promoción a través de revistas especializadas como la vuestra, se darían a conocer bastante bien y podrían tener igual «ÉXITO».

Naruto cerca de Europa

Alejandro Fernández Ortega.
Vía e-mail.



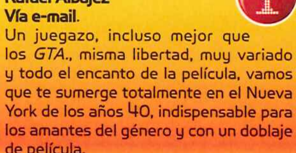
Naruto es un cómic manga muy popular y que tiene su propio *anime*. Trata sobre un mundo de *ninjas* donde tres adolescentes Naruto, Sasuke y Sakura pretenden llegar a ser *ninjas* de grado superior superando muchos obstáculos y enfrentándose a numerosas pruebas con un toque de comedia. Causa furor allí donde se venden sus cómics, se ven sus series y se venden sus videojuegos. Hay numerosos juegos de *Naruto* para **PS2** que han aparecido en Japón y bastantes de buena calidad, pero los europeos, por más que hemos esperado no han llegado. Hasta hace poco, que **Ubi-Soft** ha firmado un acuerdo para desarrollar juegos basados en *Naruto*. Ojala que nuestra espera se haya cumplido, y que estos juegos vean la luz en nuestro país.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº65: «Podremos descargar juegos de PSone en PSP... ¿Cuáles te gustaría volver a jugar?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

EL PADRINO
Rafael Albajez
Vía e-mail.



Un juegazo, incluso mejor que los *GTA.*, misma libertad, muy variado y todo el encanto de la película, vamos que te sumerge totalmente en el Nueva York de los años 40, indispensable para los amantes del género y con un doblaje de película.



COMMANDOS STRIKE FORCE
Alberto Vilalta Muñoz
Vía e-mail.

No estoy de acuerdo con la puntuación con la que habéis valorado este juego, ya que es uno de los pocos videojuegos que no consiste sólo en mostrar tus habilidades con las armas que estos presentan, sino que también hay que elaborar una táctica y usar tu linda cabecita.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2

al mérito interactivo de la conferencia **DICE** de este año, Kratos alcanza la fama. Siendo candidato a 12 y ¡¡llevándose la friolera de 7!! Evidentemente es para mí (como lo es seguro para los cientos o quizá miles de personas que lo han jugado), una gran alegría que un juego de este calibre con el que he pasado tantas horas de juego, sea reconocido como casi una obra maestra (para mí no hace falta que se reconozca porque yo ya lo tengo catalogado de esta manera). Llegados a este punto diciros que me gustaría crear un *Hall Of Fame* español (no *hollywoodiano*), donde representar a los grandes títulos que nuestra querida «negrita» nos ha traído. Yo dejo aquí mi aportación. El antihéroe por excelencia.... *KRATOS*. Ojala pueda disponer de la siguiente entrega para seguir gozando como con el anterior.



¿Un Katamari en la vida real?

María Serrano López
Vía e-mail

Jugando a la *demo* que vino en esta revista me enganché al juego *We Love Katamari*, un juego sencillo que consiste en rodar una pelota adhiriendo objetos para hacerla crecer. Pensando en el título se me ocurrió qué opinarían o cómo actuarían ante un *Katamari* algunos estereotipos de personas... Un deprimido diría que es un juego absurdo y sin sentido; Un jugador de fútbol opinaría que las medidas del esférico no son las reglamentarias; un juez diría que si sobrepasan los 300 Euros lo adherido a la pelota sería un robo y no un hurto; un niño lloraría porque se quedaría pegado a la pelota; la perra de mi novio se escondería debajo de la cama; un jugador de baloncesto se frustraría al no poder encestar la pelota en el aro... Muchos inconvenientes tiene un *Katamari* fuera del juego, menos mal que es simplemente un juego para nuestro disfrute, sólo me queda decir *I Love Katamari*.

La película interactiva

Antonio Suarez Márquez
Morata de Tajuña (Madrid)

Creo que ha nacido un nuevo género en el mundo de los videojuegos: «la película interactiva». Jugué a la *demo* de *Fahrenheit* que disteis con el Nº62 y me animé a comprar el juego. Se acabó el machacar botones. *Fahrenheit* es un juego de sentimientos y emociones, que se desarrolla según tu personalidad. ¿Salvas al niño y dejas que la poli te pille, o huyes, le dejas morir y salvas el pellejo? Y haces lo que tú harías, no lo que crees que los programadores han pensado que hay que hacer. En fin, doy mi enhorabuena a las compañías **Quantic Dreams** y **Atari** por arriesgarse con este juego, y animo a que otras compañías se aventuren y nos den sorpresas tan agradables como esta.

ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

...A ESPAÑA?

La compañías europeas deberían fijarse en las sagas japoneses

Skane.
Vía e-mail.

Después de varios años de entregas, hay un montón de sagas en Japón que tienen un éxito abrumador y que, sorprendentemente, todas las distribuidoras americanas y europeas ignoran por completo. Hay títulos que sería imposible lanzar aquí, debido a su temática (es complicado entender un *Sakura Taisen*, por ejemplo), pero ya va siendo hora de que la saga *Dragon Quest*, un RPG de la vieja escuela, que en Japón siempre ha tenido un éxito indiscutible, llegue al viejo continente. Quizá el problema es que muchos de los títulos de éxito en Japón están unidos indivisiblemente a mangas o *animes* que nunca llegarían a nuestro país, con lo cual su éxito sería prácticamente nulo.



Fernando García, fan de Kratos y de Shadow Of The Colossus, nos envía un Sir Arthur.

El sobrino de Daniel Abad de Los Santos, totalente ensimismado con uno de los juegos de PlayStation 2.

Álvaro López Egea nos envía su particular visión del graffitero Trane, protagonista de Getting Up.

Alex Xavier Díaz Martínez nos envió un gran dibujo de su personaje preferido del videojuego y manga Dragon Ball: Krilin.

¡¡REGALAMOS CINCO JUEGOS SOCOM3!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP...
Los mejores e-mail o cartas ganarán un juego SOCOM 3 de PS2.



NUEVOS MODELOS DE PSP

BASE MODEL Y CERAMIC WHITE

Dos nuevas posibilidades para hacerte con una **PSP**. Por un lado el *Base Model*, que incluye la consola, el adaptador y la batería por 199,99 Euros, ya disponible. Y el 15 de mayo podrás encontrar en las tiendas el *Value Pack* con la **PSP** en color blanco, por 249,99 Euros.



El Value Pack con la PSP color blanco incluye los mismos accesorios que el de la versión en color negro.



TEKKEN

DARK RESURRECTION



Treinta luchadores de todas las entregas de la saga se darán cita en esta nueva edición.

El *Tekken* más completo de la historia llegará en exclusiva a **PSP** a finales de año. Basado en la última versión aparecida en los salones recreativos, incluirá nada menos que treinta personajes diferentes, con las nuevas incorporaciones de Dragunov y Lili y el regreso de Armor King. En cuanto a modos de juego, no se quedará atrás. El principal recibirá el nombre de *Tekken Dojo* y te desafiará a convertirte en el *Tekken Lord* a través de luchas en una serie de *dojos* en la isla de Mishima Zaibatsu. Las opciones de personalización de tu luchador favorito serán muy grandes, con centenares de objetos que comprar y equipar. Además, contará con modo *Versus Ad-Hoc* y todos los golpes y movimientos que han hecho famosa a la saga de **Namco**.

PAUSE





MÁS POSIBILIDADES PARA TU PSP

En Japón, Sony ha creado los «PlayStation Spots», donde descargarse demos de juegos y otros contenidos de forma gratuita. Además, en otoño llegará la cámara y el receptor GPS, con lo que las posibilidades se expanden hasta el infinito.



FUNACCESS WI-FI

No contar con una conexión inalámbrica a Internet ya no es excusa para no disfrutar de las posibilidades On-line (navegador, juego) que ofrece PSP. Tan sólo hará falta un ordenador conectado a la red y con un puerto USB libre. Este ingenio de Thrustmaster, por sólo 44,99 Euros hará el resto.



SILENT HILL EXPERIENCE

Los aficionados a la mejor saga de Survival Horror podrán disfrutar muy pronto de este UMD para PSP que incluye dos cómics (uno de ellos pensado exclusivamente para la consola), una selección de temas musicales de las cuatro entregas, entrevistas con el director de la película y con Akira Yamaoka, y mucho más contenido adicional.

CLIO
iMUSIC

CAR OF THE YEAR 2006

7.500 CANCIONES PARA 7.500 ESTADOS DE ÁNIMO



* Promoción válida para Clio 3P versiones Pack Dynamique (unidades en stock) y Confort Dynamique, aplicable a particulares y válida hasta el 31/08/06
iPod es una marca registrada de Apple Computer Inc.
** PVP recomendado para Renault Clio 3P Pack Authentique 1.2 16v 75cv para Península y Baleares. IVA, transporte, impuestos de matriculación, promociones y Plan Prever gasolina incluidos. Válido hasta fin de mes. Oferta aplicable a particulares, autónomos y empresas no flotistas que adquieran un máximo de dos vehículos.
Gama Clio : consumo mixto (l/100km) desde 4,4 hasta 7,5. Emisión de CO_2 (g/km) desde 117 hasta 179.

RENAULT recomienda elf

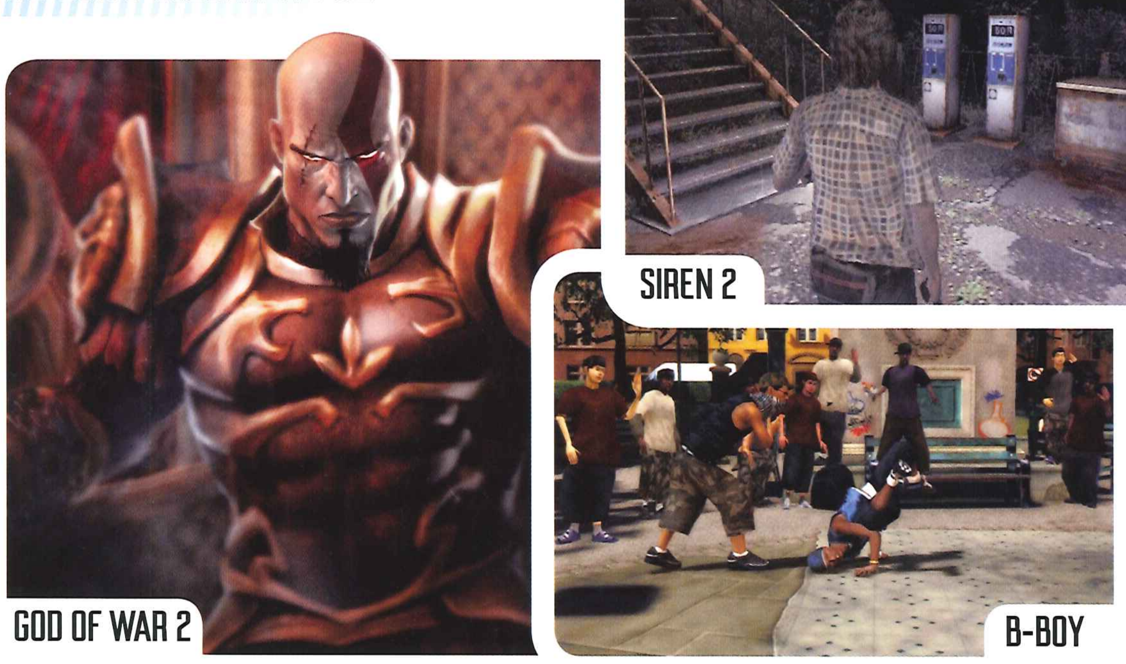
902 333 500
www.renault.es



NOVEDADES PLAYSTATION 2

LUCHA CALLEJERA, TERROR Y LA SECUELA DE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE 2005 LLEGAN A PS2

Muchas son las novedades que **Sony C.E.** nos ha reservado durante este mes de marzo. **PS3** y **PSP** aparte, la «bestia negra» de la compañía nipona sigue demostrando estar más en forma que nunca con el anuncio de tres pesos pesados que llegarán a tierras europeas a lo largo del presente año fiscal. La continuación del ya clásico *God Of War* emprenderá su nueva aventura a principios de 2007, con *Kratos* eregido como nuevo «Dios de la guerra» y un desarrollo repleto de acción, *puzzles* y personajes rescatados de la mitología griega. *Siren 2* nos devuelve al horror de los zombis en una secuela que llegará a España el 28 de junio. Finalmente, *B-Boy* es un *beat'em-up* callejero previsto para septiembre.


SIREN 2
GOD OF WAR 2
B-BOY

LOCOS POR EL FÚTBOL

COMIENZA LA FIEBRE ANTES DEL MUNDIAL



Abajo puedes encontrar un listado completo de los futbolistas que coparán la portada del juego en cada país.

SELECCIÓN	JUGADOR
China	Zhi Zhen
Inglaterra	Frank Lampard
Alemania	Lukas Podolski
Italia	Alessandro Del Piero
Méjico	Jamie Lozano
Portugal	Simao
Holanda	Arjen Robben
Suiza	Ricardo Cabanas
EE.UU.	Claudio Reyna





El fútbol sigue siendo el deporte rey en nuestro país, y la trascendencia al mundo de los videojuegos es un hecho que lleva produciéndose desde los orígenes de sagas como *FIFA* o *Pro Evolution Soccer*. Estos dos títulos son noticia este mes por el lanzamiento de Copa Mundial de la FIFA 2006 (cada país dispondrá de su propia carátula) y el nombramiento de *PES5* como juego oficial de **Planet Fútbol**, feria que se celebrará en la Fira de Barcelona entre los días 19 y 23 de abril dedicada íntegramente al mundo del balón. A su vez, **PlayStation** inició a principios del mes de abril su *School's Cup* por tercer año consecutivo. Seis colegios apadrinados por estrellas como Raúl García o Víctor compitieron para hacerse un hueco en la final europea que se celebrará el próximo 17 de mayo en París. El ganador, la escuela Pegaso de Madrid, se impuso al colegio Maristas de Valencia por 5-2.



Atraen los diseños
seduce la moda
provocan los precios.

ADO

Patrocinador del Equipo
Olímpico Español



PLANTA JOVEN

THE KING OF FIGHTERS 2006

LA SAGA DE SNK SE ACTUALIZA



La serie de juegos de lucha uno contra uno *The King Of Fighters*, desde que diera inicio hace más de diez años, siempre se había caracterizado por utilizar un entorno en dos dimensiones bastante tradicional. Después de las última entregas aparecidas en **PlayStation 2** en nuestro país de la mano de **Virgin Play**, próximamente tendrá lugar el lanzamiento de la edición correspondiente a 2006. Para esta ocasión, todos los luchadores de las sagas más populares de **SNK** (*Fatal Fury, Art Of Fighting*, etc) se han pasado a las tres dimensiones. En realidad, el cambio es más cuestión de nombre que de otra cosa, ya que los responsables han decidido cambiar el título que hasta ahora tenía el juego (*The King Of Fighters Maximum Impact 2*) por el que lleva en estos momentos. Así pues, te encuentras ante la secuela del título aparecido el año anterior. Lucha de la buena, chicos y chicas carismáticos y poderes especiales para este verano en tu consola preferida.

BREVES

CUARTA ENTREGA DEL HÉROE DESMEMBRADO

Michel Ancel al frente del estudio de desarrollo de UbiSoft en Montpellier será el encargado, tras el éxito de King Kong, de traer el regreso de Rayman. Será a finales de este año, y estará disponible tanto para consolas actuales como para las de nueva generación.

ALONSO VUELVE A PLAYSTATION

El próximo mes de julio verá la luz Formula One 06, el simulador de conducción de Sony C.E. para PlayStation 2 y PSP. La mayor novedad de este año será la posibilidad de competir On-line entre usuarios de PSP y de PS2. Studio Liverpool vuelve a ser el programador.

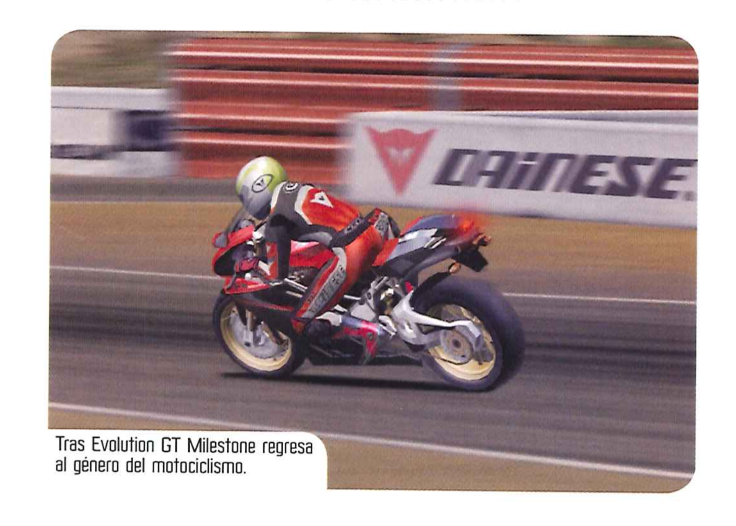
NUEVO GRAND THEFT AUTO PARA PSP

Rockstar Games, los creadores de la popular saga, han registrado un nuevo nombre en Estados Unidos, Grand Theft Auto: Vice City Stories. Todo indica que podría tratarse de la continuación de Liberty City Stories, aparecido el año pasado para esta misma consola.

CONVIERTE TU CLAN EN ALGO ÚNICO

Si tienes un clan de SOCOM US Navy Seals, entra ya en la página www.tuneatuclan.com. Con motivo del lanzamiento de las nuevas entregas para PS2 y PSP, Sony C.E. te ofrece la oportunidad de «modificar» tu página o crearte una nueva. El clan ganador podrá participar, además, en la fase final del torneo SOCOM 3.

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE



Tras Evolution GT Milestone regresa al género del motociclismo.

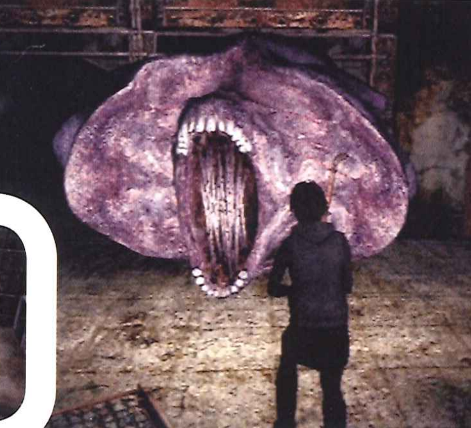
Milestone, los programadores italianos de *Evolution GT* (que este mes puntuamos en la revista) preparan un nuevo juego de conducción, aunque esta vez pasan del mundo de las cuatro ruedas al de las dos. El título en cuestión se basa en los modelos de alta competición para ofrecer un motor físico de última generación, control total sobre la moto y el piloto, y las monturas más potentes del planeta. Además, la inteligencia artificial de los enemigos será otro de los puntos fuertes.

SILENT HILL COLLECTION

Las tres entregas de *Silent Hill* aparecidas para **PS2** (2, 3 y 4: *The Room*) en un solo *pack*. Así de simple: la mejor saga de terror (casi) reunida por sólo 44,95 Euros para el mes de julio.









TU NUEVA IMAGEN

A partir del 1 de Mayo, no te pierdas el cambio de imagen tan chulo que hemos creado para ti.

www.CartoonNetwork.es

CN

CARTOON NETWORK™

Disponible en: Digital+, Ono, Telecable, Imagenio, R y Jazztelia TV.

NUEVOS LANZAMIENTOS PLATINUM

DURANTE EL mes de abril tendrá lugar el lanzamiento por parte de **Sony C.E.** de tres de los títulos más exitosos del pasado año para **PlayStation 2** en su línea *Platinum*. Los juegos en cuestión no son otros que *God Of War*, *Tekken 5* y *Moto GP 4*. Cada uno de ellos por sólo 19,99 Euros.



ACCIÓN MITOLÓGICA > Kratos se enfrenta a los dioses del Olimpo en esta genial y violenta aventura.



EL PUÑO DE HIERRO > La entrega más completa de la saga hasta el momento, gráficamente espectacular.



VELOCIDAD PURA > El simulador del circo del motociclismo profesional más realista y vertiginoso.

A TODO GAS 3



VELOCIDAD JAPONESA > La acción del juego y de la película se centra en las carreras en este país.

ACABA DE aparecer en Internet el tráiler de la tercera entrega de esta saga cinematográfica, y **Namco Bandai** ha anunciado que está desarrollando un juego basado en la misma. Ambas producciones verán la luz este verano, con el subtítulo de *Tokyo Drift*.

FINAL ARMADA

VIRGIN PLAY continúa como empresa publicadora a nivel mundial. El siguiente juego en aparecer será *Final Armada*, y lo hará tanto para **PlayStation 2** como para **PSP**. El desarrollo te pondrá a los mandos de un *Aggressor*, un poderoso vehículo de destrucción masiva. La fecha de lanzamiento será el mes de noviembre.









EL DATO

LOS VIDEOJUEGOS MEJORAN LAS RELACIONES FAMILIARES

EL SEGUNDO Seminario Internacional sobre Videojuegos organizado por la Universidad Europea de Madrid ha arrojado algunos datos de mucho interés. Por ejemplo, que el 96% de los españoles encuestados considera que los videojuegos no deterioran la vida familiar. O que casi la mitad de los niños menores de seis años juegan con algún familar. Al encuentro acudieron representantes de los principales fabricantes de consolas, académicos, periodistas especializados y la Asociación Española de Editores de Videojuegos.

VU meter

OFF





LA CANCELACIÓN DEFINITIVA DE STARCRAFT: GHOST

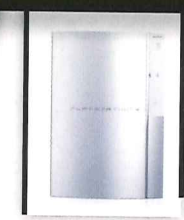
¿PARA CUÁNDO FINAL FANTASY XII Y KINGDOM HEARTS II?





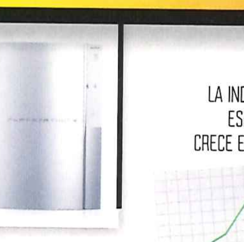
QUE NO HAYA MÁS COMPAÑÍAS DESARROLLADORAS EN ESPAÑA





PS3 SERÁ LANZADA EN NOVIEMBRE EN TODO EL MUNDO

LA INDUSTRIA ESPAÑOLA CRECE EN 2005





POR FIN APARECE DRAGON QUEST EN EUROPA

ON



MISMA DIVERSIÓN

Sigue disfrutando con las series más divertidas y gamberras, todos los días en Cartoon Network.

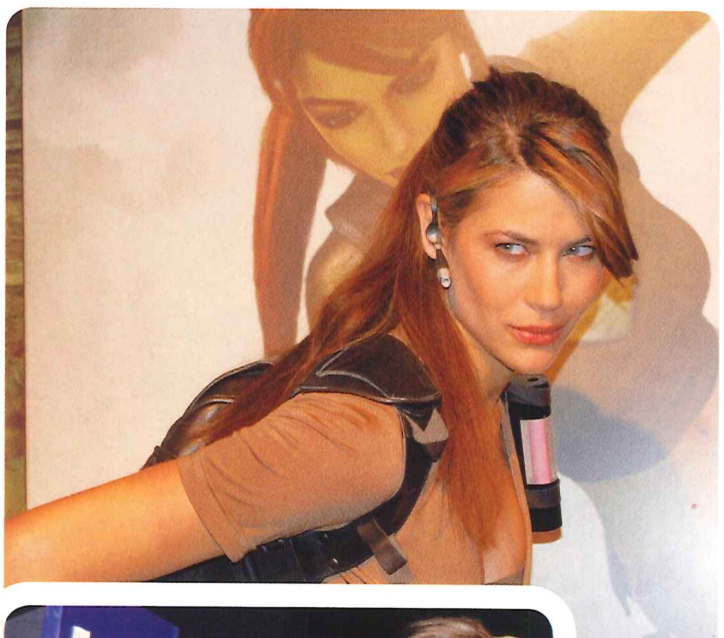
www.CartoonNetwork.es

CN
CARTOON NETWORK™

Disponible en: Digital+, Ono, Telecable, Imagenio, R y Jazztelia TV.

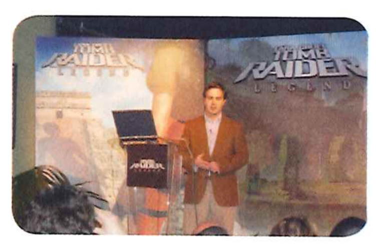
LARA CROFT VISITA MADRID

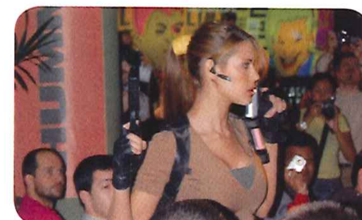
...Y ESTUVIMOS CON SU ALTER EGO DE CARNE Y HUESO



Normalmente las presentaciones de videojuegos dan para poco. Si acaso para escuchar cómo el creador del juego (en inglés y con un salero parecido al de un notario) te va despiezando cada píxel de la trama, tomarte un refresquito con canapé y charlar sobre las últimas hazañas conseguidas con el juego de moda con otros compañeros de la profesión. Esta vez fue diferente porque para presentar ***Tomb Raider Legend*** contamos con la presencia de la mismísima protagonista del juego. ¿Lara Croft en Madrid? ¿Y nos lo vamos a perder?

Pues corriendo nos presentamos a la cita con la heroína y, pese a llegar como cuarto de hora antes, el local ya estaba completamente hasta arriba. Ni uno solo de los habituales medios faltó al acto y recorría la sala algo parecido a la sensación que se percibe en las gradas de un estadio antes de un gran *derby*: nervios, testosterona, gente tirando vasos al suelo, polémica entre si esta Lara o la que interpreta la Jolie se acerca más al personaje (está mas buena, vaya...). Primero, el director de Marketing de **Eidos Int.** hizo un repaso de las anteriores entregas de Lara deteniéndose en vídeos e imágenes de las primeras carátulas. Unos momentos emocionantes, sin duda, porque todos recordamos el momento en que nos hicimos con nuestra primera **PSone**... Y después apareció Lara Croft con cara de haberse cargado a doscientos tunantes. El asunto estuvo divertido, la muchacha está muy metida en el papel y supo bandear bastante bien con las preguntas más comprometidas como las que le hicimos nosotros...





Karima Adebibe durante la presentación jugó a Tomb Raider Legend. Impresionante...



ENTREVISTAMOS A... KARIMA ADEBIBE

¿Qué tiene que hacer un hombre para conquistar el corazón de Lara?
Tener una buena mezcla de inteligencia y aptitudes físicas.

¿Qué te ha parecido ser elegida entre chicas de todo el mundo para interpretar a Lara Croft?
Fue una sorpresa absoluta, no me lo esperaba y ha sido todo un orgullo para mi poder hacer este trabajo.

¿Conocías al personaje?
(Nos mira como si hubiéramos hecho la pregunta más estúpida del mundo) ¡Pues claro que sí, tío! Tengo todas las consolas en casa y soy muy aficionada a jugar. De hecho hace diez años descubrí el juego en **PSone** y ahora estoy interpretando el personaje. Mola mucho.

¿Qué has incorporado al personaje?
Es que somos paecidas. Soy inquieta, me gusta la aventura, hago deporte...

¿Te has puesto en forma para el papel?
Sí, soy muy atlética y no me ha hecho falta hacer mucho esfuerzo aunque estoy completamente reventada. Ha sido divertido. Me he colgado de un helicóptero en Alemania, he tenido un accidente de moto y me levanto magullada y esas cosas, pero estoy feliz.

¿Te llevas el traje de Lara Croft cuando terminas tu curro?
¿Por qué haces esas preguntas tan locas? No, estoy tan cansada que prefiero ponerme ropa cómoda.

Hiciste un papel en Alien Vs. Predator, cuéntanos...
Bueno, fue un papel muy pequeño en el que me sacrificaban en un altar nada más comenzar la película. Espero hacer papeles más importantes en el futuro.

¿El de Angelina Jolie?
Es una pregunta muy complicada, yo soy la Lara Croft de los videojuegos y ella me parece la chica más sexy del mundo.

¿Qué hace Lara Croft cuando no está combatiendo el mal?
Pues descansa de todo el entrenamiento y luego se da un atracón de consola para relajar los nervios.

CAMPAMENTO LAZLO™

Y NUEVAS SERIES

Desde el 2 de Mayo, "Campamento Lazlo", en exclusiva todos los días en Cartoon Network.

www.CartoonNetwork.es



Disponible en: Digital+, Ono, Telecable, Imagenio, R y Jazztelia TV.

CARTOON NETWORK TM & © 2006 Cartoon Network.

¡¡LANZAMIENTO MUNDIAL EN NOVIEMBRE DE 2006!!

PLAYSTATION 3 LLEGARÁ SIMULTÁNEAMENTE A TODO EL MUNDO

Ya es oficial. **PlayStation 3** estará con todos nosotros el próximo mes de noviembre, dispuesta a sumergirnos en unas navidades difíciles de olvidar. Tras unos meses de desquiciante sequía informativa, el creador y padre de **PlayStation**, Ken Kutaragi, desveló el pasado 15 de marzo con motivo del **Business Briefing**, celebrado por la compañía nipona en Tokio, detalles tan importantes como la fecha de lanzamiento, posibilidades On-line o la integración de disco duro. Aspectos que, una semana más tarde, volvieron a retomarse en la **Games Developers Conference** oficiada en San José (California). El más importante de todos fue, sin duda, el referente al bautismo simultáneo a nivel mundial de un sistema de entretenimiento doméstico, comunicado del que se pueden obtener dos lecturas muy positivas: la creciente importancia del mercado europeo respecto al americano y japonés, y el cada vez más extendido concepto de globalización iniciado en su momento por ese bendito medio llamado Internet. Ante esta noticia, esperamos que las cadenas de producción de **SCEI** repartidas por lo largo y ancho del territorio asiático puedan abastecer a millones de

JUEGOS

Sólo formato BD-Rom (*Blu-Ray*). Esa será la política de **Sony** con **PS3** para evitar la piratería en el *software* de entretenimiento. Los formatos DVD-ROM y CD-ROM seguirán siendo compatibles, aunque el desarrollo para la nueva máquina sólo se realizará en este nuevo sistema de almacenamiento. A su vez, los juegos serán «libres» (al igual que en **PSP**), siendo las compañías distribuidoras quienes establezcan las barreras de distribución. Los HDTV serán, por supuesto, compatibles para ofrecer la mejor imágen.





DECLARACIONES

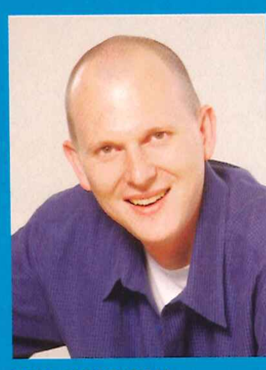
Tras el anuncio realizado por Kutaragi San el pasado 15 de marzo, el mundo no tardó en hacerse eco de tan importantes declaraciones. Las réplicas se sucedieron a lo largo y ancho del globo. Directivos, medios de comunicación, usuarios... Todos han opinado sobre las noticias que acompañaron a la nueva fecha de lanzamiento y características de PlayStation 3.

James Armstrong, máximo directivo de la filial española, hacía llegar la siguiente afirmación: «Estamos encantados de confirmar que traeremos **PS3** a España y Portugal antes de navidades. Esto supone una primicia para Europa, un gran apoyo de la compañía y un voto de confianza para el mercado europeo y su importancia global».



JAMES ARMSTRONG
VICEPRESIDENTE Y CONSEJERO DELEGADO DE SCE ESPAÑA Y PORTUGAL

Una semana más tarde, Phil Harrison, responsable del *software* de la compañía a nivel mundial, realizaba una interesante exposición de lo desvelado por Ken Kutaragi, aclarando que el mando definitivo de la consola será presentado durante el próximo **E3** (Los Ángeles. Del 9 al 12 de mayo) y confirmando el concepto «libre» que acompañará a los títulos de la consola (todos ellos en formato BD-ROM/ Blu-Ray), similar a lo que actualmente ocurre con **PSP**. También aseguró que los juegos de **PSone** y **PS2** serán compatibles y mejorados por el *hardware* de **PS3**. Finalmente, dio a conocer un poco más el sistema On-line que sustituirá al actual servicio *Ethernet* «Central Station», estrechamente ligado a **PSP**. Ambas plataformas interactuarán la una con la otra.



PHIL HARRISON
PRESIDENTE SCE WORLDWIDE STUDIOS



ON-LINE

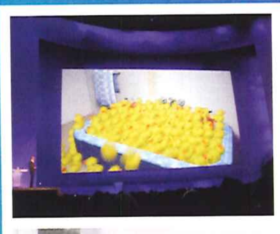


Con **PS3**, **Sony** quiere volcarse de una vez por todas en el apartado On-line, ofreciendo un nuevo portal y servicios que nos introducirán de lleno en el concepto de comercio electrónico. En colaboración con **Sony Online**, «PS Hub» (nombre no oficial con el que ha sido bautizado la nueva red) será capaz de ofrecer contenidos de **PSP** y **PS3** simultáneamente, reafirmando la estrecha relación que ambos formatos compartirán a partir de ahora. De concepto gratuito (al menos en su versión más básica) y grandes posibilidades de integración para las *third parties*, no tenemos la menor duda de que estas posibilidades serán clave para el futuro de la consola.



Unreal Tournament 2007 será uno de los estandartes del modo On-line de PlayStation 3.

PERIFÉRICOS





La famosa *demo* técnica de los patos (**E3** 2005) ofreció un pequeño adelanto de lo que *EyeToy* nos permitirá interactuar en la próxima generación. Física, partículas, fluidos... Todo responde de forma real al movimiento de las manos. Además, de este periférico fruto del trabajo de **London Studios**, ya se ha confirmado la migración a nueva generación de la exitosa franquicia *SingStar*. Ésta acompañará a **PS3** desde su nacimiento y, a su vez, será compatible con la nueva cámara *EyeToy*. Quizá, las nuevas entregas permitan descargar canciones vía On-line y competir en tiempo real con usuarios de todo el mundo.

usuarios hambrientos de esa desconocida tecnología que acompaña al *chip Cell*. Las previsiones de **Sony** son las de producir un millón de consolas por mes para alcanzar los seis millones antes del final del año fiscal en marzo de 2007. Aunque todavía quedan muchas e importantes incógnitas por despejar (nuevo diseño del mando, precio, detalles del servicio On-line, etc.), sin duda el paso dado con este comunicado es uno de los más importantes ofrecidos por la industria del ocio electrónico desde sus inicios. Una vez más, tenía que ser **Sony** quien marcara de nuevo un antes y un después.





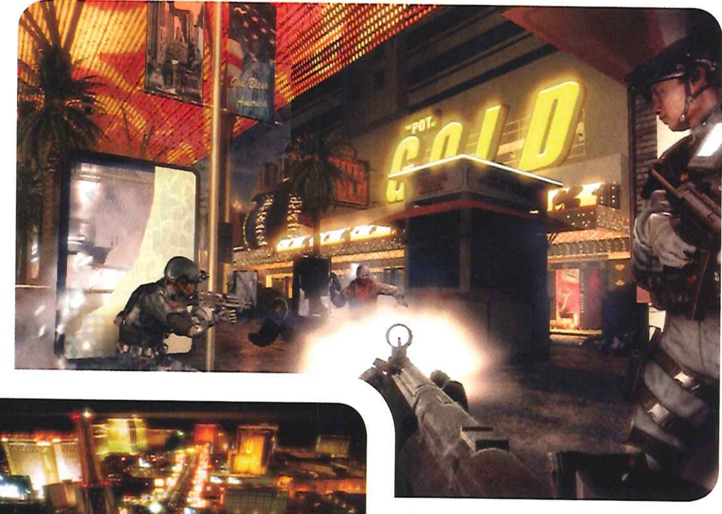
MANDO

El controvertido mando de control presentado durante el pasado **E3** ha desaparecido en los últimos meses para pasar a ser simplemente un diseño conceptual que acompañó al anuncio de la máquina. Este año, la feria angelina acogerá al verdadero controlador de **PlayStation 3**. Esperamos un diseño más acorde con los desarrollados hasta el momento. Como bien reza el eslogan deportivo, «la potencia sin control no sirve de nada».

RAINBOW SIX VEGAS

EL TERRORISMO AMENAZA LAS VEGAS

El debut en **PS3** de la popular saga basada en el universo Tom Clancy está siendo desarrollado por el estudio de **UbiSoft** responsable de la excelente tercera entrega. El quinto capítulo de la serie promete aprovechar los recursos gráficos de la nueva consola de **Sony** para trasladarnos a una recreación de Las Vegas nunca antes vista.



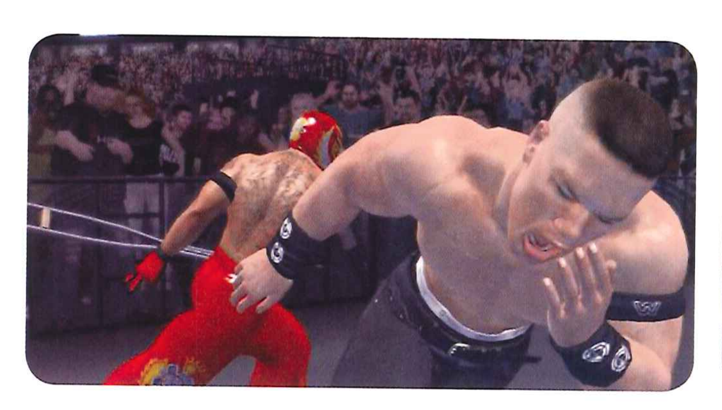


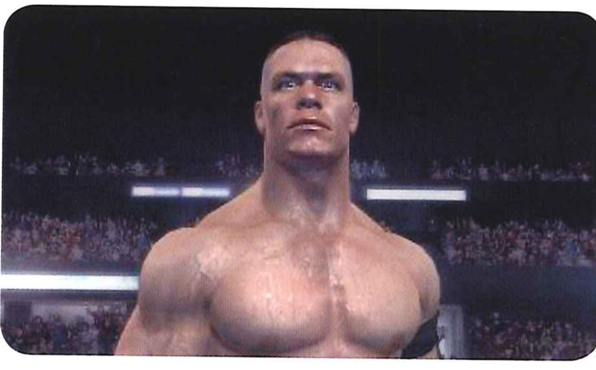
La famosa «Vegas Strip», repleta de fastuosos y elegantes casinos, ha sido plasmada en PS3 de forma hiperrealista.

SMACKDOWN VS. RAW

FIGHT NIGHT 3 YA TIENE RIVAL

Y lo decimos no por el género al que pertenece sino por la espectacular expresión facial que presentan todos y cada uno de los luchadores. **THQ** está gestando la reinvención de una licencia que, aunque no dispone de los mismos seguidores que en EE.UU., tiene su hueco en las estanterías españolas. Un nuevo sistema de control y posibilidad de salir del *ring* son algunas de sus novedades.





Podrás arrojar a tu rival, entre otras muchas técnicas, contra el público. Salir del ring ya es posible en PlayStation 3.

¡FOTOS ESPÍA!

RATCHET & CLANK, MAIDEN, MOTOR STORM...

Muchos han sido los anuncios producidos en las últimas semanas de nuevos juegos y licencias para la nueva consola de **Sony**. Jason Rubin, fundador de **Naughty Dog**, está preparando un nuevo proyecto que poco tiene que ver con *Jak And Daxter*. Por su parte, **Insomniac Games** ha mostrado nuevas pantallas de *Resistance: Fall Of Man* y las primeras muestras de *Ratchet & Clank* para nueva generación. El sorprendente *Motor Storm* de **Evolution Software** también ha vuelto a la parrilla de **PS3**. Sin duda, el próximo **E3** se presenta más apetecible que nunca. Estad atentos a nuestra revista.



PGANS TU ROLLO N WWW.DANUP.ES

DAN UP SURF CAMP

Este verano con Dan'Up
tú y dos colegas
podéis viajar x la patilla.

Conéctate a www.danup.es
¡Entérate!



Patrocinado x viajar.com

Promoción válida del 25 de abril al 31 de julio de 2.006 para residentes en Territorio Nacional, excepto Canarias, Ceuta y Melilla. Bases depositadas ante Notario. Más información en www.danup.es





Los mejores videojuegos para tu móvil



WORMS

Los gusanos más divertidos invaden tu móvil

Desde su nacimiento en 1995 para PC y Amiga, la saga *Worms* ha pasado por múltiples plataformas y ha sufrido innumerables cambios, siempre a manos de sus creadores originales en **Team 17**. A cargo de **Rockpool Games**, su adaptación a móviles recupera la esencia de la primera entrega en un juego que permite participar hasta cuatro jugadores. Los gusanos están en guerra y ya sea por equipos o contra la máquina, su única misión es aniquilarse entre sí un escenario tras otro. Cuentan con múltiples armas y especialistas, pueden moverse y saltar, y el equipo vencedor es evidentemente el primero en eliminar al contrario. Los escenarios se pueden destruir y contienen múltiples elementos para provocar explosiones y otras catástrofes con las que debilitar al rival. Se juega por turnos y cada gusano posee unos puntos de acción que pueden emplearse en movimiento y disparo. Además, existe un motor balístico que contiene una simulación de los proyectiles con el fin de dar más realismo al asunto, lo que de alguna manera hace que el desafío sea más efectivo a la hora de efectuar las maniobras de disparo. Un juego tan divertido como el original y bastante aceptable gracias a la calidad que posee, aunque presenta unos tiempos de carga algo por encima de lo habitual.

TODO UN ARSENAL

Cada equipo cuenta con un inventario de hasta 49 objetos entre armas y gadgets diversos que se pueden usar en el campo de batalla, como mochilas propulsoras, teleportadores, granadas, misiles buscadores, bombas plátano, minas, dinamita, vigas, golpes de fuego y bombas dispersoras entre otros muchos.

WORMS

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una adaptación fabulosa.

[-] Tiempos de carga por encima de la media.

9.0 GRÁFICOS. Tan coloridos y desenfadados como los originales, además posee buena animación.

9.0 AUDIO. Este apartado destaca especialmente gracias a una laboriosa composición y efectos de sonido.

9.5 JUGABILIDAD. Un control perfectamente asequible y una mecánica de juego sencilla de comprender.



9.5 [SOBRE 10]

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



2 NBA 2006
Nuevas cotas de calidad en el básquet.



3 ANCIENT EMPIRES II
Era posible superar al original...



4 PUZZLE BUBBLE
No podrás dejar de jugar.




5 RESIDENT EVIL ZOMBIE BUSTER
Dos juegos de terror en uno.



6 SUDOKUMANIA
Los números más adictivos.




7 AGE OF EMPIRES 2
El mejor juego de estrategia en tiempo real.



8 STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ORDER 66
Desafía a los Jedi.



9 MARADONA
Vuelve el pelusa con sus mejores goles.



10 MEDIEVAL COMBAT
Lo más selecto en lucha.




Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

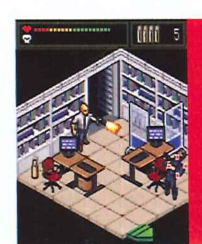
01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

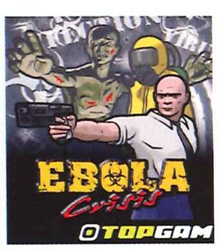
04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN **WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS**



ARMADO ANTE EL PELIGRO

Al comienzo del juego, en la primera fase, irás desarmado, pero enseguida dispondrás de una pistola para acabar con todos los enemigos. Y es cuando realmente comienza lo divertido del juego. Pura acción y entretenimiento.



EBOLA CRISIS

¡La humanidad está en peligro!

Un desquiciado magnate pretende chantajear a los gobiernos del planeta creando un mortífero virus a partir de una cepa del ébola. Utiliza vagabundos y mendigos para sus experimentos, transformando a sus «conejillos de indias» en auténticos monstruos con terribles mutaciones. Un científico recibe la misión de infiltrarse en el laboratorio del criminal para investigar los hechos, aunque pronto los acontecimientos se complican y se produce una situación de emergencia.

Ebola Crisis es una aventura de acción en tercera persona con escenarios 3D contemplados desde una perspectiva isométrica, al estilo de los clásicos de Spectrum y la aventura *Frankie* del año pasado. Algunos *puzzles* salpican los innumerables momentos de peligro que tendrás que afrontar, en muchas ocasiones desarmado, con lo que se intenta recrear de alguna manera la ambientación de los *Survival Horror*.

Con un cuidado diseño y una notable presentación, ***Ebola Crisis*** intenta sentar las bases de este género en móviles, logrando un resultado francamente bueno a nivel conceptual.

La historia evoluciona con tus progresos y los objetivos se van modificando a medida que vas desentrañando la intrincada trama.

EBOLA CRISIS

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Una producción original.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.6 GRÁFICOS: Una presentación excelente y unas dimensiones más que notorias para un juego de este tipo.

6.0 AUDIO: Como en muchos otros títulos este apartado es el punto flaco.

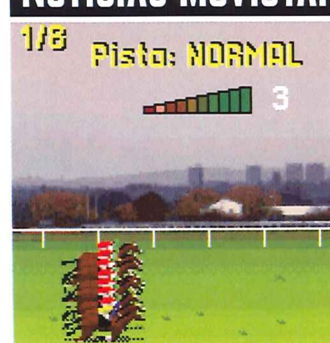
9.5 JUGABILIDAD: El uso del movimiento y salto simplifican enormemente el sistema de control.



9.6 (SOBRE 10)

NOTICIAS MOVISTAR





PASIÓN POR LA HÍPICA

La temporada hípica acaba de comenzar e irrumpe en tu móvil con Carrera de Caballos, un juego que recrea la Copa Nacional de Carreras de Caballos con posibilidades de participar en esta competición, realizar una carrera rápida o entrenar. Puedes poner nombre a tu caballo, elegir los colores del jinete y lanzarte directamente a la pista, donde encontrarás los obstáculos habituales de las pruebas. Debes desarrollar una velocidad suficiente a través de la pulsación de una tecla, utilizando otra para salvar los obstáculos. Con cada sesión de entrenamiento o carrera obtendrás puntos con los que mejorar las características de tu cuadrúpedo: velocidad, energía y salto.

Comunidad de JUEGOS Únete a nosotros

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.

NAVEGAR ES MÁS FÁCIL

Desde mediados de abril emoción ha adoptado una estupenda iniciativa para que puedas navegar On-line desde tu móvil: cada sesión te costará 30 céntimos con tráfico ilimitado durante diez minutos, y, hasta el 17 de septiembre sólo te costará 0,30 Euros por acceso. Juegos, televisión, música con canciones completas, correo electrónico... Todo a tu alcance a un precio realmente económico.Puedes pedir más información en el 609 desde tu móvil o bien visitar www.movistar.es



LA HORA DE LAS TORTAS

Los vikingos creen que el miedo da alas y quieren que alguien les asuste, así que raptan a Gudurix, el blandengue sobrino del jefe de los galos. Evidentemente el joven es incapaz de asustar a una mosca y queda retenido por los feroces nórdicos. Como siempre, Asterix tiene que sacar las castañas del fuego a todo el mundo, por lo que se pone en marcha para acometer la operación de rescate. Acción y plataformas con unos gráficos dignos de los cómics originales y una historia salpicada de humor.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR movistar





1 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



2 SONIC
Por fin el famoso erizo azul en tu móvil.



3 PANG
El conocido juego de recreativas vuelve a nuestra lista.



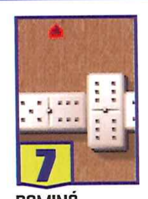
4 KING KONG
El taquillazo de las navidades hecho juego.



5 TETRIS
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



6 50X15
¿Eres capaz de responder la serie completa de preguntas?



7 DOMINÓ
Todo un juego tradicional en la más moderna tecnología



8 BUSCANDO A NEMO
Siéntete como pez en el agua



9 NBA 2006
Nuevas cotas de calidad en el básquet.



10 MANAGER DE LIGA 2006
Lleva a tu equipo a la gloria.

LOS MEJORES DE



LUCÍA HOYOS > La simpática presentadora de televisión fue la encargada de conducir la entrega de premios a Los Mejores Juegos de PlayStation 2 de 2005.

La quinta edición de los premios otorgados por **PlayStation 2 Revista Oficial** ha coincidido con el 30 aniversario del **Grupo Zeta**. Por segundo año consecutivo, se ha elegido la sala *Moma* para celebrar el evento, muy acorde con el espíritu desenfadado y joven de la publicación de videojuegos más leída del país.

LA HORA DE LA VERDAD

Los lectores de la revista han dejado claro, a través de sus votos, los juegos que les han mantenido noches en vela, las aventuras que han hecho volar su imaginación y todos aquellos títulos que han aportado una pincelada de color a sus vidas durante estos doce meses. Tras el laborioso recuento, y alguna que otra discusión para dirimir el premio especial de la redacción, estos son los mejores juegos de 2005.

LA ENTREGA DE PREMIOS SE CELEBRÓ EN LA SALA MOMA

UN AÑO SOBRE RUEDAS

Todo el mundo sabía que *Need For Speed: Most Wanted* había sido uno de los mejores juegos del año, lo que sumado a la propagación del fenómeno *Tuning* por todo el país, ha contribuido a que el título de **Electronic Arts** se alzara con el premio a Mejor Juego del Año y Mejor Juego de Conducción. El resto de las categorías apenas depararon sorpresas, teniendo como principales protagonistas al ya citado título de **Electronic Arts** y a *Call Of Duty 2: Big Red One* de **Activision** que acaparó los galardones de Mejor *Shooter* y Mejor Juego On-line. Por otro lado, *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*, se ha convertido en el primer título en inaugurar la categoría de Mejor Juego de PlayStation Portable, que remata el fantástico año que ha vivido la consola portátil de **Sony Computer Entertainment**. Además, por segundo año consecutivo se entregó el premio al Reconocimiento Profesional, que en esta ocasión fue entregado a Pablo Crespo de la cadena de tiendas Game/Centro Mail por su impecable trayectoria dentro del sector.



De izquierda a derecha, Marcos García (Director de PlayStation 2 R.O.), Mónica Corbella (Konami), Marian Swierczynski (Proein), Pablo Crespo (Game), Roberto Rollón (Ubi Soft), Javier Martínez-Avial (Sony C.E.), Óscar Becerra (Grupo Zeta), Jorge Huguet (Sony C.E.) y Raquel García (Take Two).



JAMES ARMSTRONG > Vicepresidente y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment para España y Portugal, dirigió unas palabras a los comensales antes de la entrega de premios.

MEJOR JUEGO

NEED FOR SPEED: MOST WANTED



José Luis García, Director General de Revistas de Grupo Zeta, entrega el premio al mejor juego del año a Rafael Martínez-Avial, Country Manager de Electronic Arts que este año ha recaído sobre Need For Speed: Most Wanted, todo un campeón sobre ruedas.

ELECTRONIC ARTS

2005

UN AÑO MÁS LOS LECTORES DE PlayStation 2 Revista Oficial han inundado la redacción con sus votos para premiar a los juegos más sobresalientes del año

LUCHA



SONY C.E.

Tekken 5 se alzó con la victoria en la categoría de lucha. Recoge el premio Juan Jiménez, Product Manager de Sony C. E.

ROL / ESTRATEGIA



ELECTRONIC ARTS

El galardón a mejor juego de Rol/Estrategia fue entregado a Antonio López, Senior Product Manager de Electronic Arts.

PLAYSTATION PORTABLE



ROCKSTAR

Ana Lafuente, Brand Manager de Rockstar, sostiene en sus manos el premio a mejor juego de PlayStation Portable de 2005.



SHOOTER

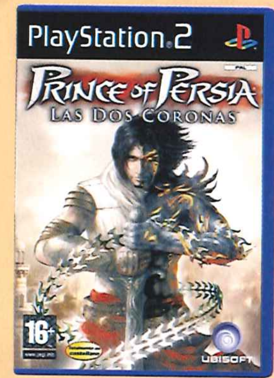


ACTIVISION



Call Of Duty 2 desbancó al resto de shooters. Javier Rodríguez, Director de Marketing de Activision sostiene el galardón obtenido.

AVENTURA/ACCIÓN

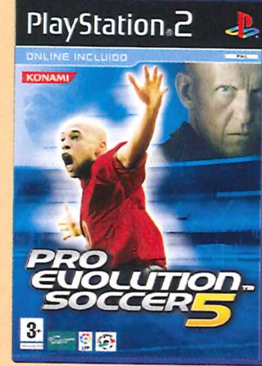


UBI SOFT



Diana Radetski, P.R. Manager de UbiSoft, con el premio a la Mejor Aventura de Acción del año, para Prince Of Persia: LDC.

DEPORTIVO



KONAMI



Mónica Corbella, de Konami España, sonríe después de recibir el premio al Mejor Juego Deportivo del año por Pro Evolution Soccer 5.

MÁS ORIGINAL

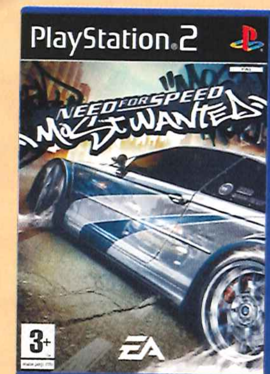


SONY C.E.



Los lectores no pudieron resistirse a Buzz!. Carmen Lucas, Product Manager de Sony Computer Entertainment, recoge el premio.

CONDUCCIÓN

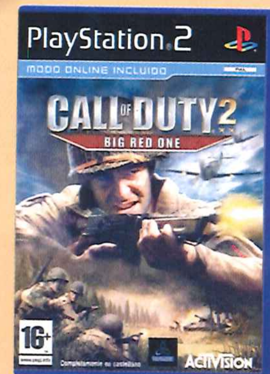


ELECTRONIC ARTS



Hugo Velasco, Product Manager de Electronic Arts, recoge el premio al Mejor Juego de Conducción, en el que repitió NFS: Most Wanted.

ON-LINE



ACTIVISION



Call Of Duty 2 también repitió galardón. Se entregó el galardón a Mónica Guerra, Directora de Comunicación de Activision.

PREMIO DE LA REDACCIÓN



Oscar Becerra, Director Editorial y de Expansión de Revistas de Grupo Zeta, hace entrega del galardón otorgado al Mejor Juego por los miembros de la redacción a Antonio Ruiz, Software Manager de Sony C.E.

PlayStation 2
GOD OF WAR

SONY C.E.

RECONOCIMIENTO PROFESIONAL

PABLO CRESPO DE GAME



El premio al reconocimiento profesional ha sido entregado este año a Pablo Crespo, de Game/Centro Mail, que con su larga y fructífera trayectoria ha contribuido al crecimiento y expansión de esta industria.

ESTÁIS A PUNTO DE PERDEROS

Fanta VILLAGE

Rápido, sólo tienes hasta el 15 de Junio para encontrar **3 amigos**, y unirte a un montón más, para pasar **7 días** de auténtica locura en una isla de **Cabo Verde.**

Más información en el **902 945 100** y en **www.fanta.es**

Podrás ganar uno de los 30 premios. Consulta envases promocionales. Promoción válida del 1 de Marzo al 15 de Junio de 2006. Participantes y acompañantes tienen que tener entre 16 y 35 años,y no podrán haber sido acompañantes ni ganadores de Fanta Fun & Wave 2005. Bases depositadas ante notario.

Fanta

FANTA es una Marca Registrada de The Coca-Cola Company.

Final Fan



tasy XII

LA ETERNA FANTASÍA FINAL DE SQUARE ENIX concluye su dulce andadura en PS2 con un duodécimo capítulo dispuesto a remover los cimientos de todo un género, serie y formato. Punto y aparte para una franquicia que, una vez más, eleva el concepto de RPG a la categoría de arte.

POR **GRADIUS**

Revisar la trayectoria del mito *Final Fantasy* desde sus inicios en 1987 es un recurso que, con motivo del lanzamiento de cada nuevo episodio, se ha convertido en táctica común para introducirnos al nuevo estandarte de la saga. Sin embargo, todos aquellos que más tarde o más temprano comenzamos a soñar con los videojuegos gracias a los antiguos sistemas de 8, 16 ó 32 *bits*, conocemos la vibrante y meteórica carrera de una compañía (**Squaresoft**) que, desde su nacimiento a mediados de los 80, flirteó con la bancarrota, ascendió al Olimpo de los dioses con su, en principio, última apuesta (*Final Fantasy I*) y se estableció como una de las compañías desarrolladoras más importantes a nivel mundial tras su fusión con **Enix** en abril de 2003. Con el título que nos ocupa y la comercialización de la octava entrega de *Dragon Quest* (debut de la esperada franquicia en Europa), el gigante nipón cierra una de las etapas más fructíferas en su corta pero intensa historia dentro del mundo del videojuego. *Final Fantasy* se despide con esta duodécima entrega del sistema **PlayStation 2**. Y lo hace con el mejor y más grande RPG jamás creado en una consola.

PROTAGONISTAS

Ivalice, el mundo donde se desarrolla FFXII, es un conglomerado de razas y personajes que conviven desde años en la más absoluta cordialidad. Humanos, Vieras, Bangaas... El excelente diseño de Hideo Minaba recrea la fusión del mundo árabe y mediterráneo con insuperables resultados.

VAAN
EDAD: 17
RAZA: Humano
BIO: Valiente y soñador, ansía convertirse en pirata espacial.

ASHE
EDAD: 19
RAZA: Humano
BIO: Princesa y miembro de la resistencia a Arcadia.

BALTHIER
EDAD: 22
RAZA: Humano
BIO: Descarado aunque noble compañero, surca los cielos desde pequeño.

PENELO
EDAD: 16
RAZA: Humano
BIO: La mejor amiga de Vaan. Gran cantante y bailarina.

FRAN
EDAD: Desconocida
RAZA: Viera
BIO: Compañera inseparable de Balthier. Maneja todo tipo de armas con maestría.

BASCH
EDAD: 36
RAZA: Humano
BIO: Este general posee un gran sentido de la justicia. Su pasado es misterioso.



INTRO > La secuencia de introducción es un alarde de virtuosismo técnico. A lo largo del juego se entremezclan las imágenes generadas por ordenador con las del propio engine de PS2. En muchas ocasiones, cuesta bastante trabajo diferenciarlas.



ACTIVE DIMENSION BATTLE > Los combates por turnos se desarrollan en esta entrega en tiempo real. Rápidos y muy dinámicos.



INVOCACIONES > Las criaturas que podrás invocar, como en todas las entregas, son la clave para inclinar la balanza de los combates a tu favor.

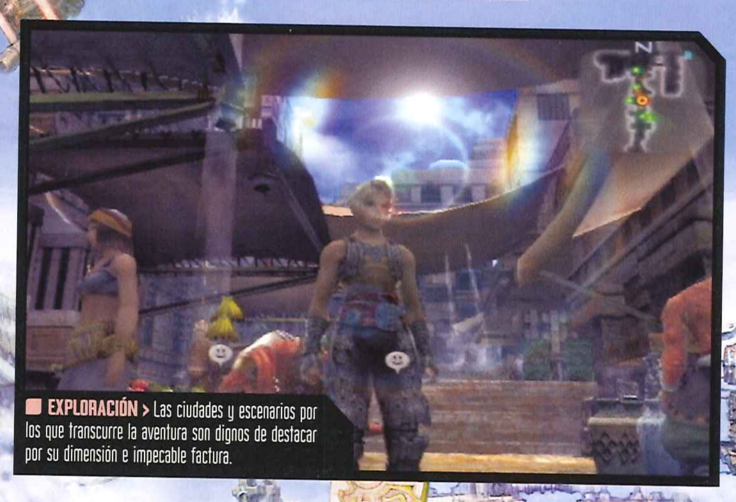


VERSIÓN USA

Aunque la versión final no llegará a territorios PAL hasta el segundo semestre del año, el pasado 15 de noviembre, con motivo de la distribución de Dragon Quest VIII en EE.UU., Square Enix obsequió a nuestros vecinos yanquis con una breve pero significativa demo jugable de FFXII. Dos niveles del juego para ir abriendo boca. ¿Hará lo propio en Europa? Creemos que no...







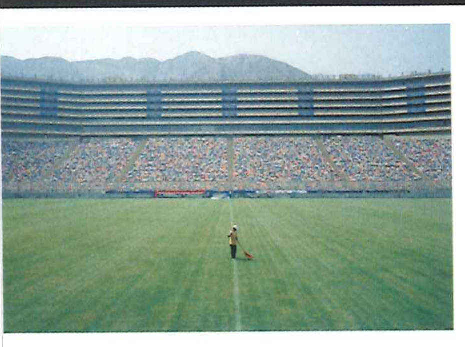
EXPLORACIÓN > Las ciudades y escenarios por los que transcurre la aventura son dignos de destacar por su dimensión e impecable factura.

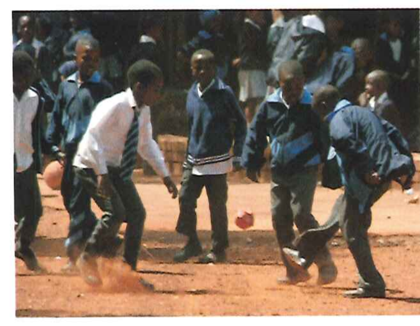
LOS ALBORES DE UNA NUEVA LEYENDA

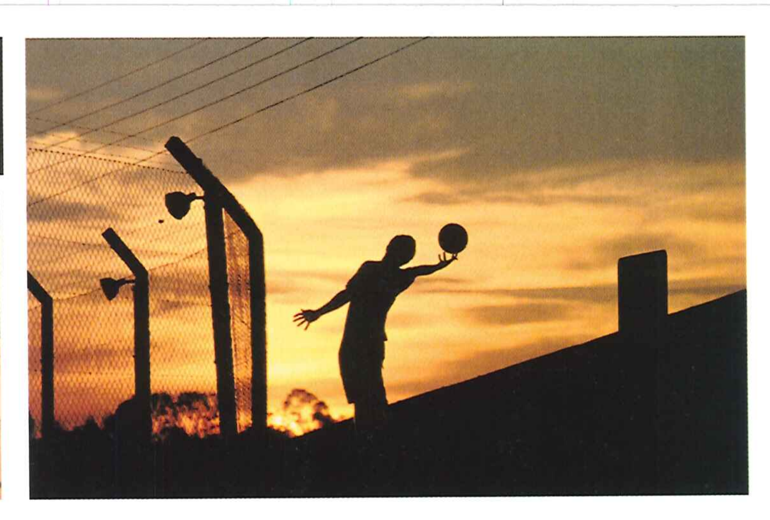
El pasado 16 de marzo ***Final Fantasy XII*** llegaba a los afortunados establecimientos japoneses poniendo fin a la gestación de un largo y ambicioso proyecto que, tras la marcha de los ilustres y primigenios Hironobu Sakaguchi y Yoshitaka Amano (creador e ilustrador de la serie respectivamente), recayó en las privilegiadas mentes de Yasumi Matsuno (conocido por esa joya de nombre *Vagrant Story*) e Hideo Minaba (diseñador de algunos capítulos como *FFV, FFVI* o *FF Tactics*). El mítico compositor Nobuo Uematsu, en colaboración con Hitoshi Sakimoto (*Vagrant Story* y *FF Tactics*), ha trabajado en la composición de la banda sonora.

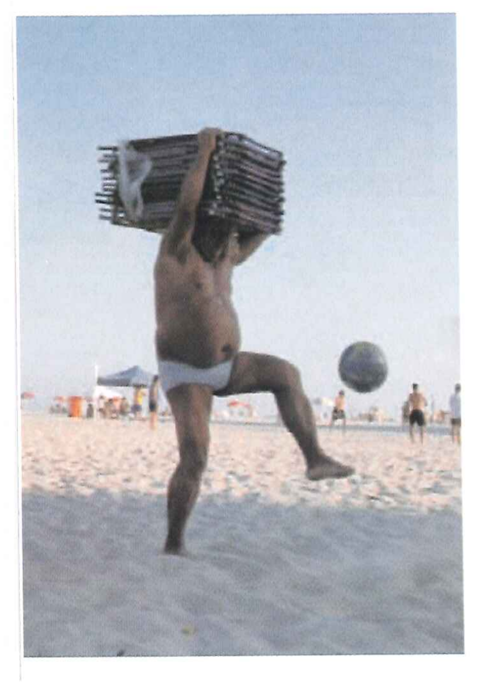
Como podéis ver, un *staff* repleto de talento, con una batuta de dimensiones incalculables como es **PS2** y su *emotion engine*, dispuestos a ofrecer la melodía lúdica más exquisita y evocadora de la actual generación de consolas. El resultado habla por sí solo, dos millones de unidades vendidas hasta el momento (1,8 la primera semana) y unas puntuaciones que han alcanzado la barrera del 40/40 en prestigiosas publicaciones como *Famitsu*. Cifras, sin duda, sobrecogedoras. **Square Enix** ya está preparando el desembarco de su distintivo mundial para 2006 en EE.UU. y Europa, con fechas que rondan el próximo Otoño-Invierno (finales de 2006, principios de 2007).

onelove

















umbro.com

Cronología

Era PS One


FINAL FANTASY VII

FECHA LANZAMIENTO: 31/01/1997 (Japón), 01/11/1997 (Europa)
COMENTARIOS: Para muchos, el mejor Final Fantasy hasta la fecha. La magia y carisma de Cloud, Aeris y Sephirot no ha sido superada hasta el momento por ninguna de las entregas posteriores.


FINAL FANTASY VIII

FECHA LANZAMIENTO: 11/02/1999 (Japón); 27/10/1999 (Europa)
COMENTARIOS: Las peripecias de un grupo de estudiantes se convirtió en el revolucionario octavo capítulo de la saga. Un nuevo sistema de combate y la escena del baile, para el recuerdo.


FINAL FANTASY IX

FECHA LANZAMIENTO: 07/07/2000 (Japón); 16/02/2001 (Europa)
COMENTARIOS: Controvertido. La despedida de Final Fantasy en PSone devolvió a la serie los personajes super-deformed. Un título donde el sistema de combate se simplificó en exceso.

Era PS2

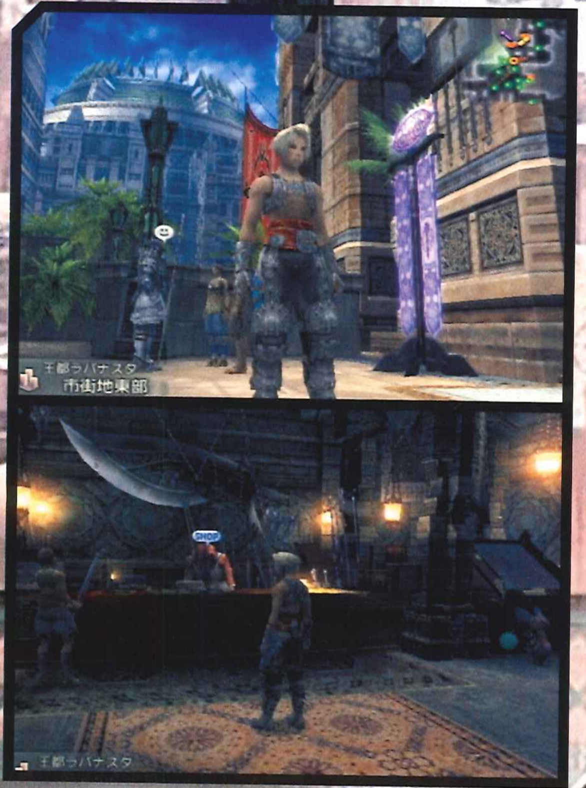

FINAL FANTASY X

FECHA LANZAMIENTO: 19/07/2001 (Japón); 24/05/2002 (Europa).
COMENTARIOS: La historia de amor entre Tidus y Yuna ya forma parte de la historia reciente del videojuego. FFX disponía de una renovada jugabilidad.

FIEBRE JAPONESA

1,8 millones de copias vendidas en tan sólo tres días (16 a 19 de marzo). La locura nipona por Final Fantasy ha promovido la aparición de todo tipo de merchandising oficial: desde consolas serigrafiadas hasta mandos con el logotipo del juego, pasando por Memory Cards de edición limitada. La banda sonora ya es todo un éxito en ventas.





TIENDAS > Un clásico que no podía fallar. Tendrás a tu disposición desde el principio de la aventura todo tipo de establecimientos donde adquirir valiosos ítems como armas, magias...

東のアルケイディア帝国と西のロザリア帝国が
イヴァリースの覇権を争う、戦乱の時代。
Archadia
Nabradia
Dalmasca
Rozarria

IVALICE > A lo largo y ancho de esta extensa geografía se desarrollan los acontecimientos de la historia.



CHECK POINTS > Podrás salvar la partida justo antes de duros enfrentamientos o desenlaces importantes.

¿FANTASÍA O REALIDAD?

Las sensaciones que uno percibe al introducir el DVD y presenciar la secuencia de introducción del juego son difíciles de expresar. Durante los primeros e intensos minutos, unos CG dignos de la mejor película de animación se suceden en pantalla acompañados de un épico corte musical, presentándonos a los diferentes personajes con los que interactuaremos a lo largo del juego en *Ivalice*, el mágico mundo donde se desarrolla la historia. Vaan, un joven huérfano de la ocupada ciudad de *Rabanastre*, ansioso por convertirse en un aventurero pirata espacial. Ashe, princesa desterrada que lucha por recuperar las riendas de un reino perdido. Basch, heroico general con una misteriosa biografía a sus espaldas... Un ilustre grupo de personajes destinados a forjar un nuevo epígrafe en la crónica de un mundo dividido. Tras el corto, aunque necesario, *Tutorial* para aprender las nuevas técnicas de combate (los ataques por turnos se desarrollan de un modo más libre y dinámico), acompañarás a Vaan en su camino por lograr su sueño y así escapar para siempre de las calles de *Rabanastre*. Controlar al personaje es toda una delicia visual. El zoco de la ciudad inicial es un ejemplo de perfección técnica en 128 *bits*, con la sensación de estar formando parte de un mundo persistente que se extiende más allá de las imá-



FINAL FANTASY XI

FECHA LANZAMIENTO: 16/05/2002 (Japón). No disponible en Europa.
COMENTARIOS: Este MMORPG fue la esperanza de la llegada del disco duro de PS2 a Europa.

FINAL FANTASY X-2

FECHA LANZAMIENTO: 13/03/2003 (Japón). 20/02/2004 (Europa).
COMENTARIOS: Este «spin-off» protagonizado por Yuna y sus amigas se convirtió en la primera continuación de un Final Fantasy. Se introdujeron elementos de acción y plataformas.

FINAL FANTASY XII

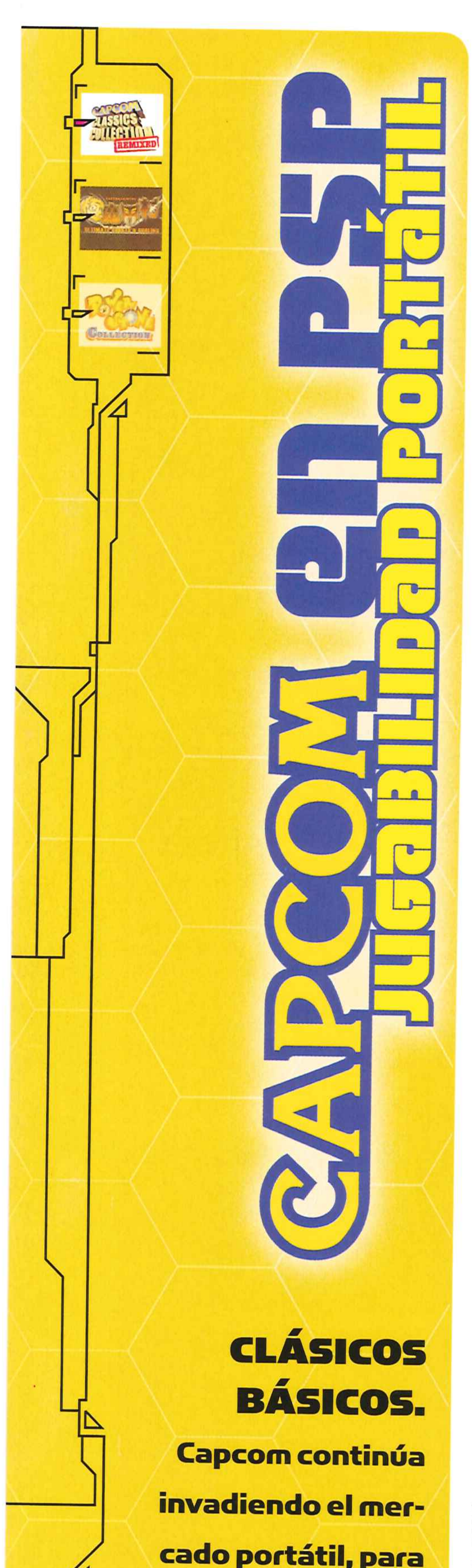
FECHA LANZAMIENTO: 16/03/2006 (Japón). Sin confimar (Europa).
COMENTARIOS: La franquicia de Square Enix se despide de PS2 a lo grande con esta súper producción que supera todas las expectativas. Nos recuerda gratamente a Vagrant Story.

EXPRESIÓN FACIAL > Los resultados obtenidos en este apartado son un punto y aparte en PS2. El emotion engine a la máxima potencia.

¿FINAL FANTASY EN PS3?

Los rumores de un nuevo Final Fantasy en PS3 se han desatado en las últimas semanas ante el anuncio de PS3 para el próximo mes de noviembre. El presidente de Square Enix, Yoichi Wada, no descarta un remake del antológico FFVII, demo técnica del pasado E3.

genes proyectadas desde la consola, arañando los límites de la realidad. Las novedades en el apartado jugable enriquecen esta experiencia visual, ya que los ataques se desarrollan por turnos en tiempo real en el escenario donde te encuentres, sin cargas ni pantallas de acción de por medio que puedan dividir el concepto global del juego. Una evolución del ya conocido *Active Time Battle* de anteriores entregas. La historia te embriaga y sumerge desde el primer momento, con un equilibrado carisma de todos y cada uno de los personajes. Mezcla lo mejor de *Vagrant Story* y *FFX*, y obtendrás un cóctel de sabor comparable a ***FFXII***. Un complejo y completo universo que ya hubiera querido George Lucas para *Star Wars*...



CAPCOM en PSP
JUGABILIDAD PORTÁTIL

CLÁSICOS BÁSICOS. Capcom continúa invadiendo el mercado portátil, para delirio de los fans, con lo mejor de su catálogo clásico.

POR JOHN TONES & NEMESIS

HISTÓRICOS > Strider y Final Fight replicados, punto por punto, en tu portátil. ¿A que ya estás salivando?.



OTROS TIEMPOS > Bionic Commando y Forgotten Worlds, dos juegos de acción futurista donde los hombres biónicos y la dificultad monstruosa están a la orden del día.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

IMPECABLE RECOPILACIÓN DE CLASICAZOS

«Las recreativas de **Capcom**» es una categoría que hace sonar campanillas en el, a veces, encallecido corazón de los amantes de las emociones fuertes, la jugabilidad concisa y el sabor a *arcade* puro. Por eso, esta recopilación de títulos históricos de la compañía nipona es todo un festival de colorido y emociones fuertes, deliciosamente efímeras, que se revela como especialmente idónea para el formato portátil. Entendámonos: una nueva partida a dobles (o triples) a *Final Fight* es una delicia bajo cualquier circunstancia, pero la posibilidad de llevar el juego en el bolsillo y compartir partidas rápidas y fulminantes con otros apasionados de las recreativas es un auténtico regalo.

Sin duda, la selección de títulos es acertadísima: la mencionada marrullería callejera de *Final Fight*, las volteretas soviéticas del *ninja Strider*, las extrañas mazmorras de *Black Tiger*, los miembros extensibles y cibernéticos de *Bionic Commando*, la contundente ofensiva antinazi de 1941, la desoladora visión del futuro de *Forgotten Worlds*, los surrealistas inframundos aéreos de *Legendary Wings* y el extraño sentido del humor de *Captain Commando* son las estrellas de un recopilatorio que también deja sitio para un par de sorpresas.



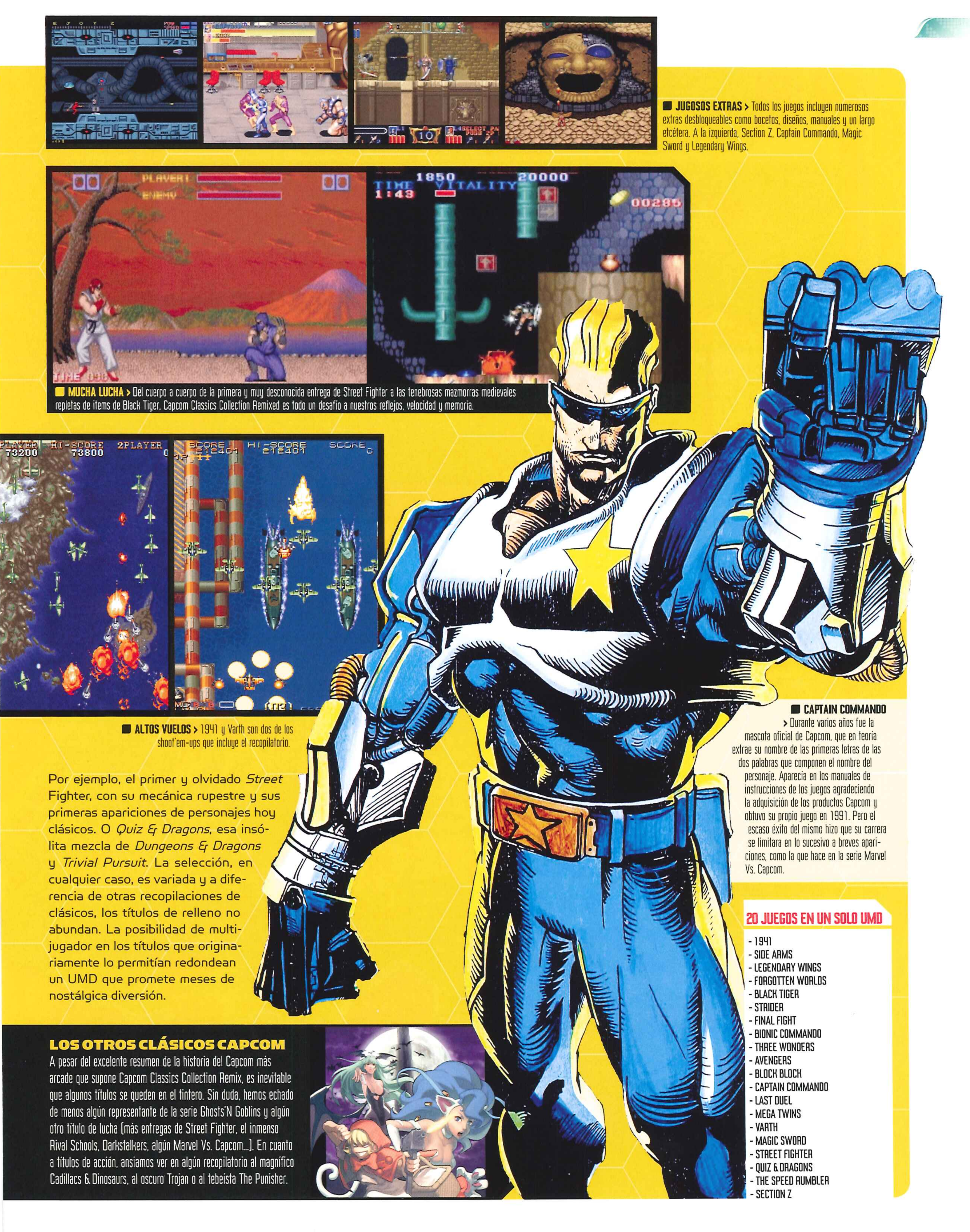
TROJAN > Acción post-apocalíptica y tristona para un juego completamente reivindicable y que merece versión portátil.



THE PUNISHER > El personaje más iconoclasta de Marvel se zumba con la plana mayor de villanos de la editorial.



CADILLACS & DINOSAURS > Un cómic independiente inspira un arcade de lucha muy recordado.



■ **JUGOSOS EXTRAS >** Todos los juegos incluyen numerosos extras desbloqueables como bocetos, diseños, manuales y un largo etcétera. A la izquierda, Section Z, Captain Commando, Magic Sword y Legendary Wings.

■ **MUCHA LUCHA >** Del cuerpo a cuerpo de la primera y muy desconocida entrega de Street Fighter a las tenebrosas mazmorras medievales repletas de items de Black Tiger, Capcom Classics Collection Remixed es todo un desafío a nuestros reflejos, velocidad y memoria.

■ **ALTOS VUELOS >** 1941 y Varth son dos de los shoot'em-ups que incluye el recopilatorio.

■ **CAPTAIN COMMANDO** > Durante varios años fue la mascota oficial de Capcom, que en teoría extrae su nombre de las primeras letras de las dos palabras que componen el nombre del personaje. Aparecía en los manuales de instrucciones de los juegos agradeciendo la adquisición de los productos Capcom y obtuvo su propio juego en 1991. Pero el escaso éxito del mismo hizo que su carrera se limitara en lo sucesivo a breves apariciones, como la que hace en la serie Marvel Vs. Capcom.

Por ejemplo, el primer y olvidado *Street* Fighter, con su mecánica rupestre y sus primeras apariciones de personajes hoy clásicos. O *Quiz & Dragons*, esa insólita mezcla de *Dungeons & Dragons* y *Trivial Pursuit*. La selección, en cualquier caso, es variada y a diferencia de otras recopilaciones de clásicos, los títulos de relleno no abundan. La posibilidad de multijugador en los títulos que originariamente lo permitían redondean un UMD que promete meses de nostálgica diversión.

20 JUEGOS EN UN SOLO UMD

- 1941
- SIDE ARMS
- LEGENDARY WINGS
- FORGOTTEN WORLDS
- BLACK TIGER
- STRIDER
- FINAL FIGHT
- BIONIC COMMANDO
- THREE WONDERS
- AVENGERS
- BLOCK BLOCK
- CAPTAIN COMMANDO
- LAST DUEL
- MEGA TWINS
- VARTH
- MAGIC SWORD
- STREET FIGHTER
- QUIZ & DRAGONS
- THE SPEED RUMBLER
- SECTION Z

LOS OTROS CLÁSICOS CAPCOM

A pesar del excelente resumen de la historia del Capcom más arcade que supone Capcom Classics Collection Remix, es inevitable que algunos títulos se queden en el tintero. Sin duda, hemos echado de menos algún representante de la serie Ghosts'N Goblins y algún otro título de lucha (más entregas de Street Fighter, el inmenso Rival Schools, Darkstalkers, algún Marvel Vs. Capcom...). En cuanto a títulos de acción, ansiamos ver en algún recopilatorio al magnífico Cadillacs & Dinosaurs, al oscuro Trojan o al tebeísta The Punisher.



RAYOS Y TRUENOS > La meteorología será un enemigo más dentro del juego. Mucho ojo con los tornados y dónde caen los rayos.

FIREBRAND > Uno de los duelos más memorables de la historia de los recreativos volverá a repetirse: Sir Arthur Vs. la gárgola Firebrand. Esta pantalla seguro que hace soltar alguna lagrimita entre los lectores más veteranos.

NUEVAS ARMAS > Capcom ha recuperado diferentes armas de Ghosts'N Goblins y Ghouls'N Ghosts, como la ballesta, los cuchillos y la lanza, y las ha dotado de un alcance más devastador.



CAPCOM en PSP: JUGABILIDAD PORTÁTIL

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

CAPCOM ULTIMA EL REGRESO DE SIR ARTHUR

Desde que se hicieran públicas las primeras imágenes del juego en el **Tokyo Game Show** de 2005, ***Ultimate Ghosts'N Goblins*** se ha convertido en uno de los títulos más esperados para **PSP**. Con él, **Capcom** recupera una de sus franquicias más queridas, y lo hace de la mano del creador del *Ghosts'N Goblins* original, Tokurou Fujiwara. El título nativo, *Goku Makaimura* (traducido inicialmente como *Extreme Ghouls'N Ghosts*), da una idea aproximada de lo que ha buscado **Capcom** con esta nueva aventura de Sir Arthur: firmar un juego aún más espectacular, adictivo y difícil que los anteriores. Esperemos que esto último sea sólo una frase «para la galería», porque de todos es conocida la legendaria dificultad de la saga *G'NG*. Al menos podemos garantizar el reencuentro con la gárgola Firebrand, un rostro «entrañable» dentro del enorme repertorio de nuevos enemigos ideado por **Capcom**. Como es costumbre, Arthur volverá a perder su armadura para seguir combatiendo en calzoncillos, aunque ahora contará con nuevas habilidades, como la posibilidad de colgarse de los riscos y el uso de diferentes magias. Habrá que esperar a después del Verano para verle en acción.

SIR ARTHUR > El guerrero con los calzoncillos de corazones te sorprenderá con su habilidad para combatir... incluso después de muerto. En un vídeo de Capcom se ve a su esqueleto correteando por la pantalla.




COMMANDOS
STRIKE FORCE
STRIKE FORCE. PASA A LA ACCIÓN.
www.CommandosStrikeForce.com
16+
www.pegi.info
PC DVD VIDEO
PlayStation.2
XBOX
XBOX LIVE
PROEIN
PYRO STUDIOS
eidos
ommandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Editado por Eidos 2006. Commandos y Commandos Strike Force son marcas registradas
e Pyro Studios S.L.. Eidos y el logo de Eidos son marcas registradas de SCi Entertainment Group plc. Todos los derechos reservados. Xbox,
box Live y los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros
aíses. "PS" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.



POWER STONE COLLECTION

EL REGRESO DE LAS PIEDRAS DE PODER

Power Stone y su secuela se convirtieron, a principios de década, en uno de los buques insignia de la extinta consola Dreamcast. La inmediatez de su modo de juego y, sobre todo, los estratosféricos niveles de diversión que proporcionaba en su bullicioso modo multijugador le garantizaron un puesto muy destacado entre las preferencias de los aficionados a la bofetada colectiva.

Ahora, **Capcom** recupera las dos entregas que tuvo la serie tanto en las salas de *arcade* como en la consola blanca de **Sega**, y las agrupa en un solo título, *Power Stone Collection*. Las dos partes, así, reviven en un formato idóneo para este tipo de títulos: hasta cuatro jugadores podrán conectarse con sus respectivas **PSP** para protagonizar las broncas en los típicos escenarios delirantes y sobredimensionados de la serie, como un robot monstruoso, una fábrica ultramoderna o un barco lleno de trampas. La gente de **Capcom** no se ha limitado a recopilar los dos juegos, y ha mejorado los matices portátiles de los títulos: aseguran que la cámara obedecerá las órdenes con más facilidad que en las versiones de Dreamcast, con lo que en ningún momento perderás contacto visual con los personajes, algo imprescindible en juegos tan frenéticos como estos.

Una noticia estupenda para los amantes de la bronca multijugador y el sabor *arcade*.



3X1 > Jugosa novedad: algunas fases serán jugables entre tres luchadores, cada uno en su PSP y con un solo UMD.



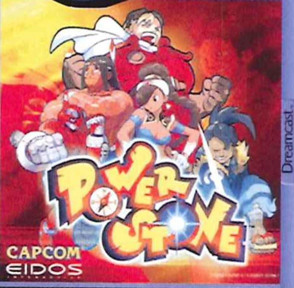
TOMA CASTAÑA > En Capcom han mejorado la versión original del primer Power Stone para igualarlo a las novedades que proponía el segundo. Es decir, en la versión portátil del primer juego de la serie podrán enfrentarse cuatro jugadores en vez del máximo de dos original, y se podrá escoger como luchadores a cualquiera de los 16 personajes que han aparecido en los dos juegos originales.



VERSIONES MEJORADAS > Entre las actualizaciones que presenta esta versión PSP hay nuevas armas muy del estilo caricaturesco y cartoon de la serie, y un rastreador de las piedras de poder que permite a los luchadores adquirir fuerza sobrehumana por un tiempo limitado.

UN CLÁSICO DE DREAMCAST

Aunque comenzaron en el mundo de las recreativas, las peleas a varias bandas de Power Stone alcanzaron auténtico éxito en la difunta Dreamcast. El éxito fue tal que incluso se llegó a producir una pequeña serie de dibujos animados que se emitió en Japón, Estados Unidos y parte de Europa.







¡Siempre la misma historia! ¡Todos los días lo mismo!
Me dicen lo que tengo que tomar, que ponerme, con quién salir y a que hora llegar.

¡Ya basta, QUIERO ALGO DISTINTO!

Por fin tienes algo nuevo. ZUMOSOL activo,
con zumo de naranja y proteínas de huevo.

¡¡EL SABOR QUE SE SALE!!



Japón

POR **DANI3PO**

Un mes de lo más movidito es el que han vivido los japoneses. El gran Final Fantasy XII (del que tenéis información en nuestro reportaje) parece captar toda la atención, aunque hay otros títulos que la merecen igualmente.

EL DIOS SOL > Esta divinidad decide transformarse en lobo para salvar a la Tierra del mal que le acecha.

TOP 5



1. FINAL FANTASY XII (SQUARE ENIX)
2. ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR (NAMCO)
3. DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES (KOEI)
4. SENGOKU MUSOU 2 (KOEI)
5. GUITAR FREAKS V & DRUMMANIA V (KONAMI)

LOS + ESPERADOS

1. VALKYRIE PROFILE SILMERIA (SQUARE ENIX)
2. WINNING ELEVEN 10 (KONAMI)
3. XENOSAGA EPISODE III (NAMCO)
4. PERSONA 3 (ATLUS)
5. SEIKEN DENSETSU 4 (SQUARE ENIX)



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CLOVER STUDIO**
GÉNERO: **AVENTURA**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
FECHA DE APARICIÓN: **20 ABRIL 2006**

OKAMI

Seguro que todos los que veáis las capturas que acompañan a este texto quedaréis deslumbrados por el particular estilo visual del juego. El grupo de desarrollo responsable de esta maravilla (al menos en lo que a gráficos se refiere) es **Clover Studio**, compañía que siempre se ha caracterizado por la originalidad presente en sus producciones, como testifican sus anteriores *Viewtiful Joe* y *Steel Battalion*. ***Okami*** (que en japonés significa Lobo) lleva ya bastante tiempo rondando por las ferias de medio mundo, sorprendiendo a propios y extraños. La historia cuenta la leyenda del dios del Sol Amaterasu, que desciende a la Tierra en forma de dicho animal para salvarla de las garras del malvado Orochi. Éste la ha convertido en un lugar inhabitable, y el dios tendrá que devolverla a su estado natural. Para conseguirlo contará con la habilidad propia de su especie y los ataques físicos que pueden esperarse de un lobo. Pero además, gracias a su naturaleza divina podrá hacer uso de su «Brocha Celestial» que le permitirá «pintar» diferentes poderes que provocarán otras tantas reacciones. La mayoría de ellas modificarán el escenario de una manera u otra. Por ejemplo, podrán transformar un entorno desolado en un vergel nuevamente, o derribar un árbol para que el protagonista pueda seguir avanzando. De esta manera se presentan la mayoría de los *puzzles* en el juego. Pero la habilidad a la hora de manejar el *pad* también tendrá gran importancia durante los combates. Además de la mencionada herramienta, Amaterasu contará con otras armas como espejos, flechas y granos que lanzar a los enemigos. Cada una de ellas podrá ser equipada como arma principal o secundaria, y con esto variará su forma de actuar. El catálogo de bestias creado por los programadores recoge representantes del más ancestral imaginario nipón, con demonios de todas formas y colores. Pero por encima de todo destaca la apariencia de antigua acuarela del folclore japonés con la que se ha dotado al juego. Si en las capturas ya impresiona, verlo en movimiento es todo un espectáculo. Esperemos que no tarde mucho en llegar aquí.


«COMO UNA ACUARELA EN MOVIMIENTO»




ARTE NIPÓN > Los grafistas del juego se han inspirado en las antiguas ilustraciones japonesas realizadas en acuarela sobre pergamino. El resultado es espectacular.







DEMONIOS ATÁVICOS > Los enemigos del juego también son un prodigio del diseño, y representan figuras ancestrales del folclore japonés, en su mayoría demonios de la naturaleza.



DRAGON QUEST YANGUS

UN «SPIN-OFF» DE LO MÁS PARTICULAR

COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **CHUNSOFT**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **20 ABRIL 2006**

La serie *Mysterious Dungeon* siempre ha sido una especie de saga paralela a la mítica *Dragon Quest*, y se centraba en la exploración de inacabables mazmorras con el objetivo de mejorar las capacidades y el equipamiento del personaje. Ahora, se ha sustituido al personaje principal, Toruneko, por un joven Yangus (el ladrón del buen corazón que te acompaña en *Dragon Quest El Periplo Del Rey Maldito*). El resultado promete bastante.





DESARROLLO CLÁSICO > Explorar los cientos de pisos de las mazmorras y volver al pueblo serán las bases de su mecánica.



FINAL FANTASY XI: ALL IN ONE

RECOPILATORIO DE LA EXPERIENCIA ONLINE

COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
GÉNERO: **RPG ON-LINE**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **18 ABRIL 2006**

A pesar de no ser muy popular por aquí (ni siquiera ha sido lanzado en su versión **PS2**) el RGP On-line multijugador masivo *Final Fantasy XI* cuenta con una legión de seguidores en su país de origen. Para ellos acaba de ser lanzada una nueva expansión (*Treasures Of Aht Urhgan*) y este *pack* especial que recopila todas las aparecidas hasta la fecha, además del juego original. Destaca la ilustración de la caja, obra de Amano.

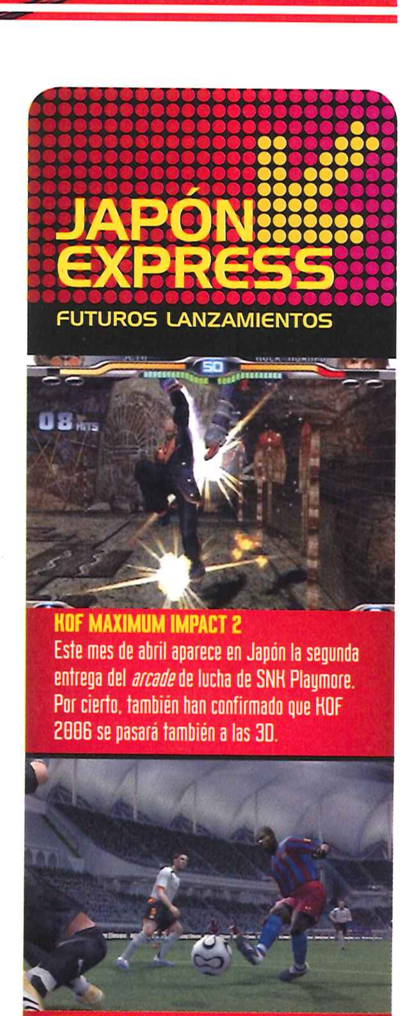


AKIHABARA BLUES

Ya hemos hablado más de una vez de la serie *Sega Ages*, que recopila para **PS2** clásicos de la compañía del erizo azul. Acaba de aparecer en nuestro país el primer *pack* (con títulos como *OutRun* o *Golden Axe*), mientras que en Japón los próximos son *Panzer Dragoon* y *Dynamite Deka*.



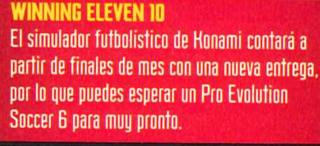




JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS

KOF MAXIMUM IMPACT 2
Este mes de abril aparece en Japón la segunda entrega del *arcade* de lucha de SNK Playmore. Por cierto, también han confirmado que KOF 2006 se pasará también a las 3D.



WINNING ELEVEN 10
El simulador futbolístico de Konami contará a partir de finales de mes con una nueva entrega, por lo que puedes esperar un Pro Evolution Soccer 6 para muy pronto.



ATELIER IRIS: GRAND FANTASM
Para finales de junio se prevé el lanzamiento nipón de esta secuela de Atelier Iris: Eternal Mana, el peculiar RPG que ha aparecido recientemente en España.



VALKYRIE PROFILE: SILMERIA
Cuando leas estas líneas sólo quedarán un par de meses para el esperadísimo lanzamiento del RPG de Square Enix y tri-Ace. La versión PSP del clásico de PSone ya está en las tiendas.

PlayStation®2

LISTILLO

no da una

TRAMPOSO

SABELOTODO

Pon a prueba tus conocimientos y tu amistad

¿Crees que lo sabes todo en deportes, geografía, celebridades, música, cine...?

¿Por qué no os ponéis a prueba tus amigos y tú para descubrir lo inteligentes que sois realmente? Con más de 5000 preguntas, fotos y vídeos de cultura general. **Buzz!™: El Gran Reto** trae más presión, más competición y más **Buzz!™**

PlayStation®2

BUZZ! El Gran Reto

3+

3+
www.pegi.info

BuzzTheGame.com

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™ The BIG Quiz ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Limited. Buzz! is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

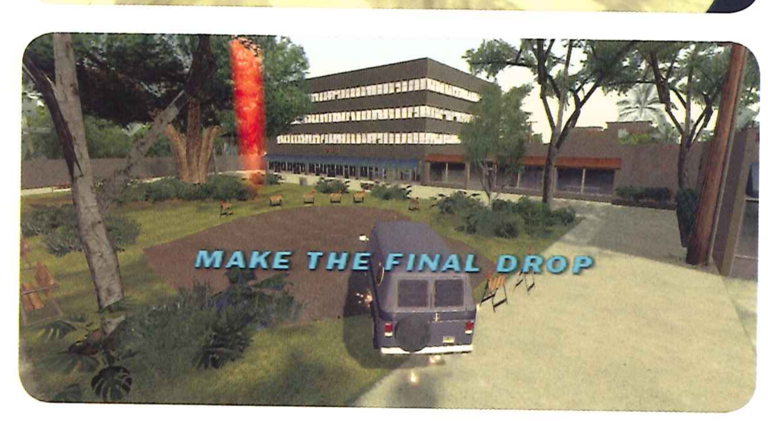
Now loading
videojuegos para soñar



■ **EL CLUB BABYLON >** Y otras reconocibles localizaciones de la película original, como la mansión de Sosa o Lopez Motors, han sido fielmente recreadas en el juego. Incluso podrás llegar a conducir frente al complejo de apartamentos donde transcurre la inolvidable secuencia de la bañera y la sierra mecánica.







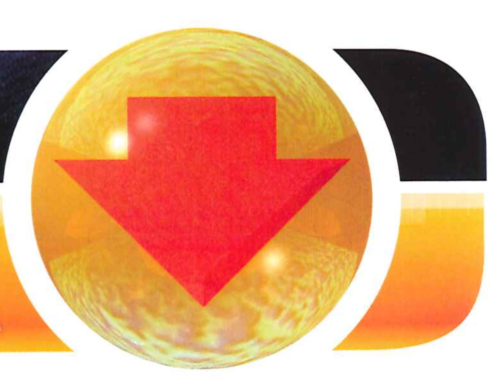
■ **YO ME LO GUISO, YO ME LO COMO >** Aunque Tony puede llegar a contratar a sicarios y asesinos a sueldo que le ayudarán a resolver determinadas misiones, a la hora de la verdad será él quien las lleve a cabo.

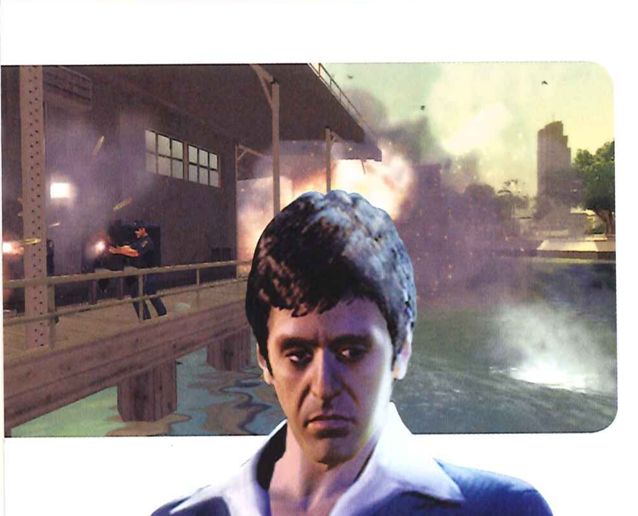
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

FECHA DE SALIDA OCTUBRE 2

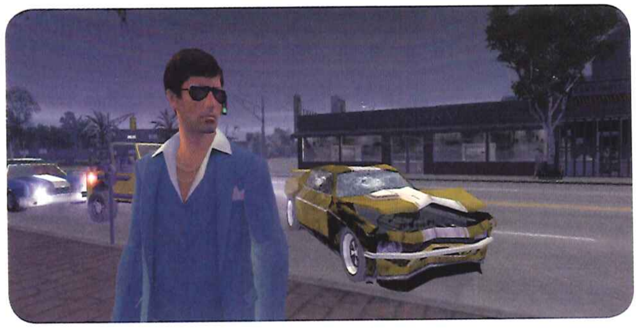
El sol y el decadente lujo de Marbella fueron el marco perfecto para presentar a nivel mundial ***Scarface: The World Is Yours***. 300 periodistas de Europa, América y Asia viajaron hasta la Costa del Sol, por invitación de **Vivendi Universal**, para probar por primera vez esta aventura de acción, inspirada en la memorable película de Al Pacino. Aún quedan un montón de meses para su lanzamiento, pero el juego promete.

En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...









AL PACINO > La recreación del carismático actor es uno de los grandes atractivos de Scarface: The World Is Yours. Y no sólo por su aspecto, sino también por las voces. Aunque el juego no cuenta con la voz de Al Pacino, su sustituto ha calcado hasta tal punto su dicción que resulta imposible distinguirlo del Al Pacino real.





UN TIPO CARISMÁTICO > El verdadero objetivo de Scarface es volver a recuperar el poder que un día ostentó Tony Montana. Para ello, no sólo deberá liquidar a su competencia, sino que tendrá que comprar negocios legales y labrarse una reputación en las calles.





ENEMIGOS FINALES > Sora se verá las caras con impresionantes jefes al final de cada uno de los mundos. Afortunadamente estara acompañado por aliados diferentes, como Auron o Mulán.

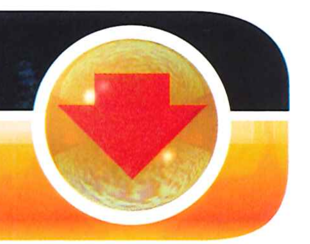




CAMEOS MADE IN SQUARE
> Ademas de los personajes Disney, tambien aparecerán protagonistas de la saga Final Fantasy, de los capítulos sexto al X-2.











JACK SPARROW > El Pirata Del Caribe se unirá a Sora en uno de los mundos. También aparecerá la bella Elizabeth y el malvado capitán Barbossa.







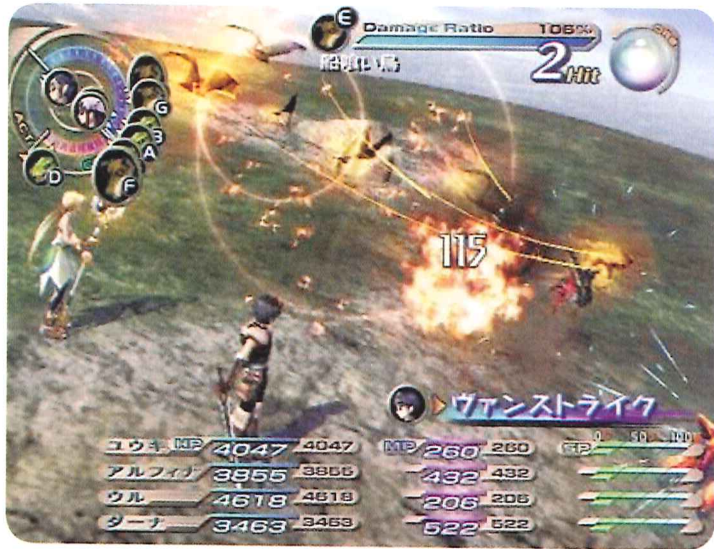
LA LLAVE ESPADA > Seguirá siendo el arma principal del protagonista. Además, ahora podrá empuñar dos de ellas a la vez.

KINGDOM HEARTS II



FECHA DE SALIDA OTOÑO 2006

El segundo fruto de la colaboración entre **Square Enix** y **Disney Interactive** acaba de ver la luz en los Estados Unidos. Por fin hemos podido jugar como Dios manda, y podemos adelantaros que encantará a los que disfrutaron con la primera entrega de las aventuras de Sora, Mickey y Goofy por los mágicos mundos de la Fábrica de Sueños. Pero además, gustará, y mucho, a todos los aficionados a los RPG de acción. Esperamos ansiosamente que **Proein** nos lo traiga a España.







FECHA DE SALIDA SIN CONFIRMAR

La saga por excelencia de **Game Arts** (creadores también de los legendarios *Silpheed* y *Lunar*) llega a su máxima expresión en este tercer episodio para 128 bits, acercándonos a un mágico mundo repleto de personajes cuyas vidas se entrecruzan constantemente para tejer un evocador mosaico lúdico. Un novato aprendiz de piloto (Yuki) y una frágil y misteriosa fugitiva protagonizan este hermoso cuento de hadas donde el entorno gráfico y el desarrollo de los combates dan un nuevo paso hacia la perfección plasmada en un *RPG*. Aún sin distribuidor en Europa.

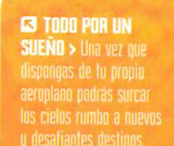


ENFRENTAMIENTOS > El sistema de combate puede parecer complicado, pero en un par de horas serás capaz de manejar a todos los miembros de tu bando.









TODO POR UN SUEÑO > Una vez que dispongas de tu propio aeroplano podrás surcar los cielos rumbo a nuevos y desafiantes destinos.



ATAQUES > Cada personaje dispone de sus específicos movimientos especiales. Combos y magias incluidos.



DIAVOL IN DRACON!

LEGENDARY MAMA

Descifra el **Código.**

EL CÓDIGO DA VINCI™

Resuelve los misterios y puzzles que van más allá de lo que hayas leído o visto. Elude la peligrosa amenza de una sociedad clandestina que no se frenará ante nadie para proteger un secreto oculto hace 2.000 años.



Vive nuevas aventuras y resuelve enigmáticos puzzles que no encontrarás ni en el libro ni en la película.



Sigue todas las pistas ocultas en las obras maestras de Da Vinci que te llevarán a descubrir el lugar donde se oculta el Santo Grial.



Explora los lugares más famosos como el Louvre, la Abadía de Westminister o Saint Suplice.



Una gran dosis de diversión que mezcla combate, sigilo, exploración y resolución de puzzles.

Toda una nueva aventura a la venta el 19 de Mayo.
No te pierdas la película en cines el 19 de Mayo.







COLUMBIA PICTURES







El Código da Vinci: TM & © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos los derechos reservados. 2K, el logo de 2K, y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. © 2006 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias.Todos los derechos reservados. Desarrollado por The Collective. Underlying Game Code: © 2006 The Collective, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logo "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment. Inc.

Now loading
videojuegos para soñar







COMBATES > Podrás dar órdenes a los miembros de tu equipo mientras atacas en tiempo real. Máximo control con el DualShock 2.



ROGUE GALAXY



FECHA DE SALIDA OTOÑO 2006

Tras deslumbrarnos con *Dark Cloud* (2000), *Dark Chronicle* (2002) y *Dragon Quest VIII* (2004), **Level 5** nos transporta con este título a una onírica y lejana galaxia donde la búsqueda de recursos para sobrevivir nos pondrá en la piel del valiente joven Jester Rogue (de ahí el nombre del juego). Prepárate para soñar durante más de 250 horas de juego con uno de los últimos grandes RPG desarrollados para **PS2**.





PROTAGONISTAS > Jester Rogue y Kisara forman la pareja protagonista. A lo largo de la aventura te encontrarás con carismáticos personajes secundarios. Cada uno con habilidades específicas en combate.

ABRE LOS OJOS > Espectaculares secuencias CG, cell-shading elevado a la enésima potencia... Un perfecto mundo virtual sin tiempos de carga que también podrás disfrutar en el DVD que regalamos este mes. Apaga las luces y disfruta...

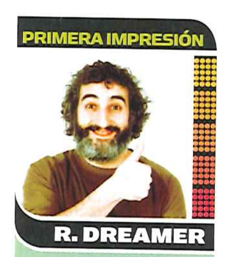
CONDUCCIÓN REALISTA > Es difícil conseguir que un simulador se siga manteniendo puro dentro del género, y que al mismo tiempo sea jugable. Polyphony Digital lo ha conseguido una vez más con Tourist Trophy, incluso puedes elegir tu estilo de conducción para adaptarte mejor a la máquina y circuito.

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **POLYPHONY DIGITAL**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2-6**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

TOURIST TROPHY

PARA SABER LO QUE SE SIENTE CONDUCIENDO UNA MOTO SIN TENER QUE MONTAR EN UNA

PRIMERA IMPRESIÓN



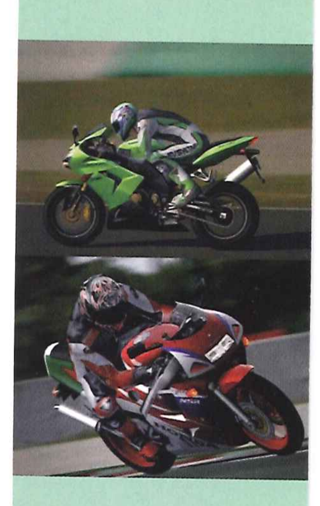
R. DREAMER

POLYPHONY DIGITAL SE PASA A LAS DOS RUEDAS CON UN SIMULADOR DISPUESTO A CONVERTIRSE EN TODO UN CLÁSICO.

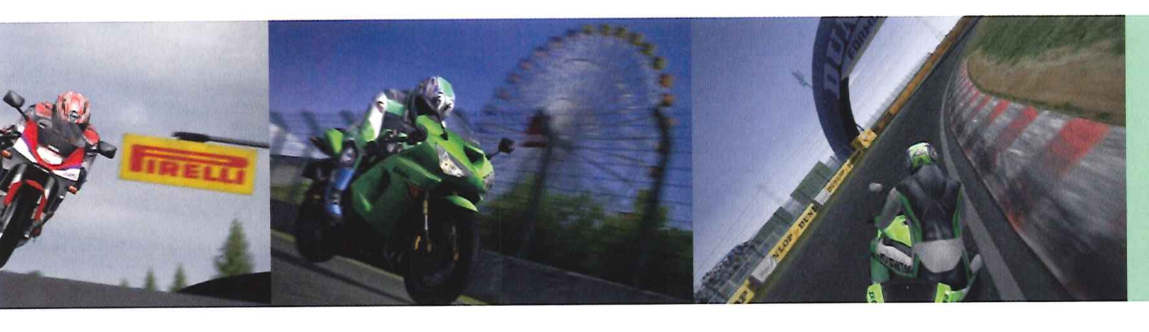
Cuando **Polyphony Digital** anunció su intención de arriesgarse con un simulador de motos, la noticia corrió como la pólvora. Y lo ha hecho eligiendo de nuevo un nombre mítico para su creación: ***Tourist Trophy***, en honor a una de las competiciones más míticas y peligrosas del mundo de las dos ruedas, *Manx TT*. La verdad es que la fama precede a Kazunori Yamauchi y sus secuaces, así que pasemos a conocer a su bella criatura.

Tourist Trophy es ante todo un maravilloso escaparate para los amantes del motociclismo en cualquiera de sus múltiples vertientes y competiciones. Desde *scooters* de 125cc hasta las potentes *superbikes*, pasando por un impresionante catálogo de rarezas y últimos modelos. No en vano, **Polyphony Digital** ha utilizado una versión modificada del motor gráfico de *Gran Turismo 4*. El resultado es un grado de detalle único, con las máquinas reproducidas con todo lujo de detalles, como podrán apreciar los moteros más fanáticos. El esplendor visual no se restringe a las monturas, los escenarios también resultan muy vistosos. Entre los 35 circuitos, los seguidores de *Gran Turismo* van a encontrarse con trazados totalmente nuevos, algunos reales como el valenciano de Ricardo Tormo, junto a otros de sobra conocidos en las entregas de *GT*, de esos que ya están memorizados palmo a palmo después de pasar horas pegado al volante. Pero conocerse los circuitos no supondrá una gran ventaja nada más comenzar a jugar, primero tendrás que habituarte a conducir una moto. **Polyphony Digital** ha recreado el comportamiento de cada modelo con la misma minuciosidad que su diseño. Así que prepárate, con **Tourist Trophy** vas a tener juego para rato. Cuando aprendas a reducir en las curvas y surcar el asfalto sin apenas desviarte de

MODO HISTORIA



Al igual que en Gran Turismo, Polyphony ha dispuesto un modo de juego que se convierte en el corazón de este simulador. Además de obtener las correspondientes licencias para poder participar en diferentes categorías de competiciones, hay una opción para retar a otros pilotos y obtener nuevos modelos, luchar contra el crono y un completo armario lleno de accesorios.



¡UN ESPECTÁCULO!

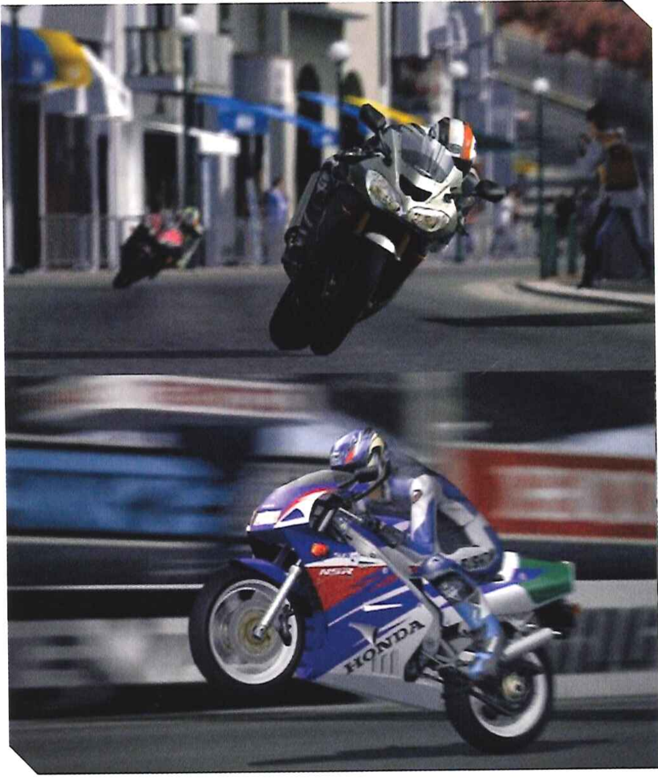
El delirio de Tourist Trophy llega con las repeticiones. Aquí es donde podrás quitarte el casco, dejar de estar pendiente de las curvas y disfrutar con el maravilloso espectáculo que los creadores han preparado. También existe la posibilidad de hacer una instantánea en el Photo Mode, e incluso imprimirla directamente desde tu PlayStation 2 a una impresora USB compatible.



CIRCUITOS URBANOS > Entre los recorridos disponibles del juego vas a encontrar 10 con un trazado urbano.

EQUIPAMIENTO ACCESORIO > No sólo las motos han sufrido un minucioso proceso de diseño, también se pone a tu disposición una larga lista de complementos, cascos, monos, botas y guantes, de conocidas marcas como Shoei o Arai.

la trazada, empezarás a disfrutar de lo lindo. Una buena forma de iniciarse es empezar obteniendo las licencias del modo principal de juego, sería el equivalente al modo *Gran Turismo* pero mucho más ligerito en cuanto a contenido. Algo que queda patente en las opciones para ajustar tu máquina, que al final se agradece porque empleando la mitad de tiempo tendrás la moto a punto para sacarle el máximo rendimiento en cada circuito. Aún así las 21 competiciones, con sus 73 carreras van a darte mucho juego. Después de dar buena cuenta de esta modalidad siempre te quedará el socorrido *Arcade* con cuatro modos, entre los que no podía faltar el clásico enfrentamiento contra otro piloto a pantalla partida. Sin duda, ***Tourist Trophy*** es uno de los títulos a tener en cuenta para los amantes de la conducción en general, con un sólido equilibrio en su jugabilidad, y para los «moteros» que van a descubrir cómo **Polyphony** ha sido capaz de recrear su pasión en un entorno digital como nunca antes había hecho nadie.



CLAVES

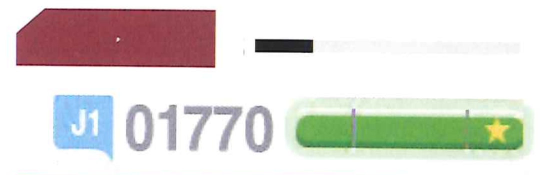


1. La experiencia de Polyphony Digital en los simuladores de conducción es toda una garantía, aunque sea su primera incursión dentro del mundo de las dos ruedas.
2. La reproducción del diseño y comportamiento real de más de 100 modelos, pertenecientes a una docena de fabricantes de motos como Yamaha, Honda, BMW, etc.
3. Una increíble variedad de modos de juego, incluyendo el Modo Tourist Trophy que por sí sólo se las apañará para mantenerte ocupado durante muchas horas.

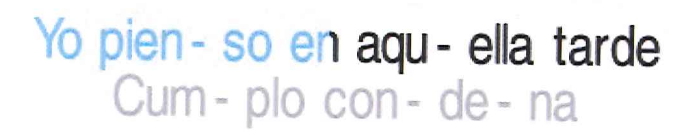
POTENCIA Y CONTROL > El motor que simula la física consigue que cada moto se comporte de una forma diferente, bastante fiel a la realidad, como podrás comprobar.

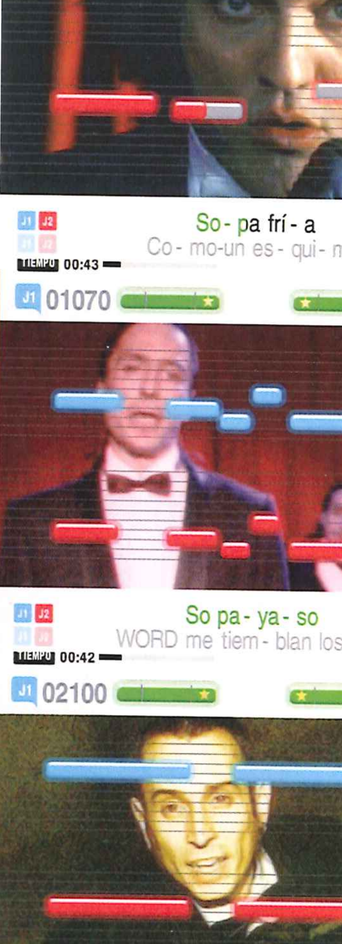














ENTONAR > El objetivo es alcanzar el tono original indicado en pantalla, o simplemente pasarlo bien.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PARTY GAME**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **7 JUNIO 2006**

SINGSTAR ROCKS

MÁS Y MEJORES SINGLES PARA SEGUIR CANTANDO

Con la llegada del Verano vienen los conciertos, los festivales y... ¡los juegos musicales! Unos te hacen bailar, otros te permiten emular a Jimmy Hendrix y otros te dan la posibilidad de interpretar de viva voz las canciones de tus artistas favoritos. Este es el caso de mi querido *SingStar*, que a pesar de que canto fatal consigue que me lo pase bomba. Y más ahora que la versión española reúne artistas de gran éxito dentro de nuestras fronteras. *Pereza, El Canto del Loco* (¡por fin!), *Amaral, Héroes del Silencio, Dover, Sôber, Mago de Oz, Extremoduro*... Y dieciséis artistas más de nacionalidad «Ñ». Sin duda, un trabajo duro por parte de **Sony** España ya que ha tenido que negociar, solicitar licencias y derechos de autor para hacer más personal que nunca su saga *party game* más exitosa.

Cómo no, siempre saldrán los más puristas y dirán que faltan grupos de *rock* como *The Ramones, Led Zeppelin, Queen* y toda esa reliquia musical de los años 70-80... Sí muy bien, pero hay que pensar en las nuevas generaciones y en la evidente lista de ventas de este año en España. ¿Qué ha vendido más, el último disco de *Pantera* o el álbum *Zapatillas* de *El Canto Del Loco*?

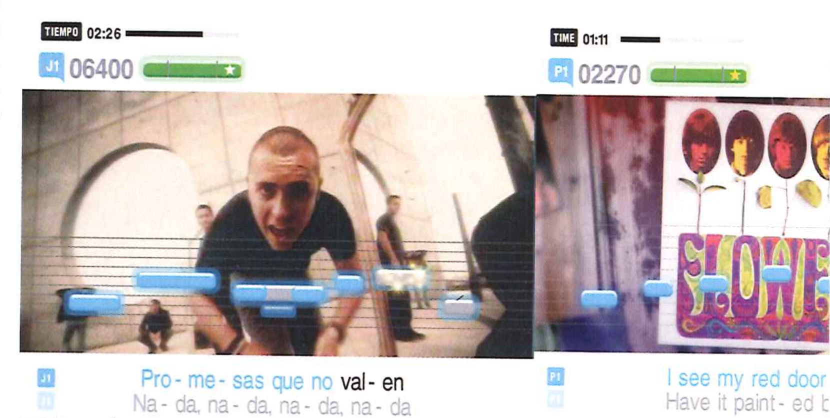
Aunque más *pop* que *rock*, esta nueva edición *SingStar* va arrasar. La jugabilidad es la de siempre: gárgaras de huevo, micro en mano,

PRIMERA IMPRESIÓN

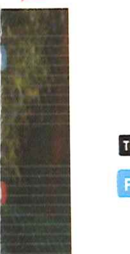


ANNA

AUNQUE ALGUNOS TEMAS NO SON MUY ROCKEROS, LA MAYORÍA SON GRANDES ÉXITOS Y SUPERVENTAS EN ESPAÑA. ¡CHAPEAU!



VIVA ESPAÑA > Es una de las opciones popurrí sobre canciones españolas (esperemos que en la versión final hayan cambiado el título...).



























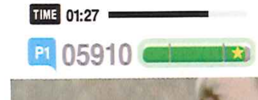


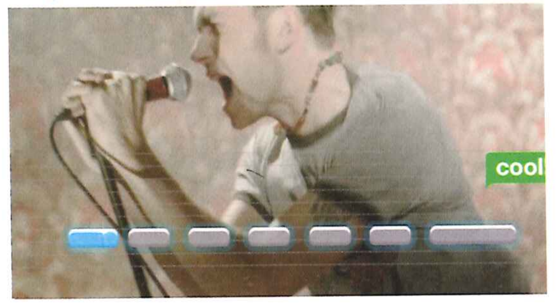






EN INGLÉS > De la versión europea sólo se han conservado seis canciones de Keane, Coldplay, The Offspring, Blur, Nirvana y Rolling Stones.





CON ACTITUD > Lo divertido no es sólo cantar, sino imitar la forma de actuar de los artistas.

un poco de actitud de estrella y ganas de pasarlo bien. Luego, si quieres aprender o demostrar que sabes entonar y tienes buena voz, sigue las indicaciones que aparecen en pantalla mientras ves el *videoclip* original de la canción que has escogido. El objetivo es lograr que tus cuerdas vocales alcancen el tono justo, pues al final de tu actuación serás puntuado. Consigue los «falsetes» de Carlos Escobedo (*Sôber*) con Arrepentido, la voz rota de Joaquín Sabina en *Sopa Fría*, la frialdad de Loquillo en *Ritmo de Garaje* o la armonía de *Coldplay* con *Speed Of Sound*. Sí, también se han incluido canciones en inglés tan conocidas como ésta o míticas como *Paint it, black* de *Rolling Stones* y superventas de la talla de *Everybody's Changing* (*Keane*). Aunque lo que más gusta, sin duda, son los temas actuales y en castellano. Está bien recordar viejas leyendas, pero lo divertido es sentirse como Eva (Amaral) cantando *Revolución*, o Dani Martín (*ECDL*) diciendo mil y una vez *Besos*. Son un total de 30 canciones con otras seis en popurrí que dan mucho juego. Canta solo, a dúo o en compañía de tus amigos. Hay infinidad de modalidades, entre las que se halla el genial Pasa el Micro en el que hasta ocho usuarios pueden participar (en grupos de cuatro). El objetivo es ir superando pruebas como A Por el Primer Puesto o Sigue Así.

Todo ello, explica sus más de 400.000 unidades vendidas desde que en 2004 saliera a la venta el primer *SingStar*. *Party*, *Pop*, *80's* (sólo apto para mayores de 35 años o gente con añeja mentalidad) y ahora *Rock*... Sinceramente, ya estoy deseando saber cuál será el próximo.

TIME 01:08

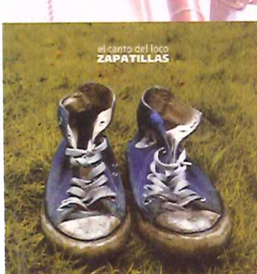
P1 01540 01550

No self est - eem

Oh way oh yeah - -

TRAS 4 EDICIONES, POR FIN ESTÁ EL CANTO DEL LOCO

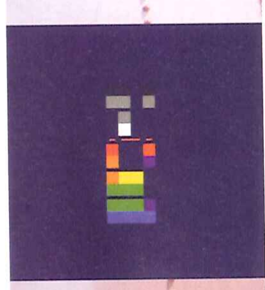
CLAVES



1 Podrás cantar el divertido single, Besos, que se incluye en el último disco de El Canto Del Loco (Zapatillas). Es un tema rápido y cuesta pronunciar todas las palabras...



2 También está Pienso en Aquella Tarde, tema que dio a conocer a Rubén y Leiva, Pereza. El videoclip es el original, no en el que salen David Summers y Dani Martín.



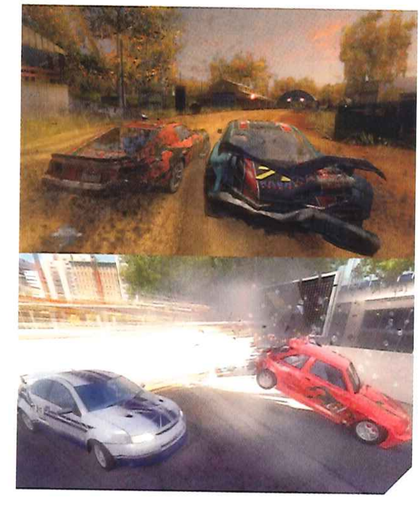
3 Podrás ser como Chris Martin de Coldplay e interpretar el popular tema Speed Of Sound de su último trabajo titulado X&Y, editado el año pasado.



DERBY > Bajo esta modalidad se agrupan una serie de eventos de destrucción al más puro estilo Destruction Derby.



ENTORNOS > Son mucho más variados, destacan los urbanos.



USA EL TURBO > El uso de los nitros será fundamental para conseguir llegar en los primeros puestos.

FLATOUT 2



COMPAÑÍA: **EMPIRE INTERACTIVE**
DESARROLLADOR: **BUGBEAR**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-6 (ON-LINE)**
FECHA DE APARICIÓN: **JUNIO 2006**

VUELVEN LOS LOCOS CON SUS CACHARROS

Tras conseguir vender más de 600.000 copias en todo el mundo desde su lanzamiento, uno de los *arcades* de conducción más divertidos, frenéticos y alocados de los últimos tiempos contará pronto con una secuela. Desarrollado por el mismo grupo de programación (los finlandeses de **Bugbear**), se ha pretendido utilizar los elementos que le dieron el éxito, añadiendo mucha más profundidad de juego y nuevas posibilidades. Las carreras se desarrollan ahora contra otros siete competidores en entornos de todo tipo, tanto campestres como urbanos, y la gran presencia de elementos que se destruyen ante el paso de tu vehículo no es casual. Al hacerlo, se rellenará la barra de turbo, algo prácticamente imprescindible para triunfar. La modalidad principal de juego presenta una serie de campeonatos de diversa índole, que irán reportando al vencedor (y al que consiga las maniobras más salvajes) créditos con los que mejorar el vehículo y adquirir uno nuevo. No será necesario ganarlos todos para avanzar, eso sí. Además de las carreras de toda la vida, existirán una serie de eventos donde lo más importante será destrozar al rival y sobrevivir, y que aumentarán tu cuenta corriente. Todo esto bajo un control de lo más *arcade* (aunque sin llegar a las cotas de *Burnout*) y un aspecto gráfico que deja fuera de toda duda la maestría de los programadores en este sentido. Y además, juego On-line.





REPETICIONES > Mostrarán los momentos más espectaculares desde el punto de vista preferido por el jugador en cada momento.

CLAVES



1. Los «stunt events» siguen siendo uno de los puntos más divertidos del juego. En ellos tendrás que lanzar a tu conductor a través del cristal para que llegue hasta un punto determinado.

2. Al comienzo del juego sólo podrás manejar desvencijados cacharros, pero más adelante se pondrán a tu disposición auténticas bestias de cuatro ruedas, tanto deportivos como SUV's.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

CARRERAS CON MUCHA GARRA Y DIVERSIÓN PARA TODOS LOS PÚBLICOS.


LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND
VER PARA CREER
7 Abril 2006
PlayStation 2
LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND
12+
eidos
www.tombraider.com
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PlayStation 2
XBOX
PSP
XBOX 360
PROEIN
eidos
Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

HITMAN BLOOD MONEY

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD



COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOTER/AVENTURA**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

EL REGRESO DEL TEMIDO AGENTE 47

Los daneses **IO Interactive** te dan la oportunidad, una vez más, de ponerte en la piel del asesino a sueldo más temido e implacable del catálogo de **PlayStation 2** en su aventura más completa y espectacular. ***Hitman Blood Money*** presenta un sistema de juego parecido al de sus anteriores entregas, pero ofrece mucha más libertad de acción. Si no has jugado a los otros *Hitman*, podríamos resumir así su mecánica de juego: en cada uno de los niveles tendrás que cumplir tus objetivos (la mayoría de las veces, asesinar a un personaje determinado), haciendo uso de cualquiera de tus armas y de las posibilidades que brinda el entorno, que son prácticamente todas las imaginables. En ***Blood Money*** podrás ponerte la ropa de cualquiera de los personajes masculinos del juego (disfraz de payaso incluido), utilizar a estos como escudo humano, ocultar bombas detonables a distancia en maletines, usar los puños para dejar fuera de combate a todos...

Cada una de las misiones ha sido pensada para que el jugador emplee todas las posibilidades que el entorno le brinda. Al igual que en las anteriores ediciones, podrás ir hasta el objetivo con pistola en mano y liquidando a aquel que se cruce en tu camino, aunque en ***Blood Money*** esta práctica puede considerarse un suicidio desde el segundo nivel del juego, ya que el primero es una especie de Tutorial. Suponemos que **IO** se ha visto obligado a incluir un Tutorial para que los usuarios de gatillo fácil sepan sacarle todo el jugo a un programa como éste. Y para asegurarse, el título incluirá una especie de *ranking* Online, en el que sólo entrarás si eres un asesino sigiloso y haces un uso eficiente del entorno.

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

LA LIBERTAD DE ACCIÓN Y EL INCREÍBLE MOTOR GRÁFICO DE BLOOD MONEY NO DECEPCIONARÁN A NINGÚN JUGÓN.



MEJORAS > Podrás modificar todas tus armas con el dinero conseguido.







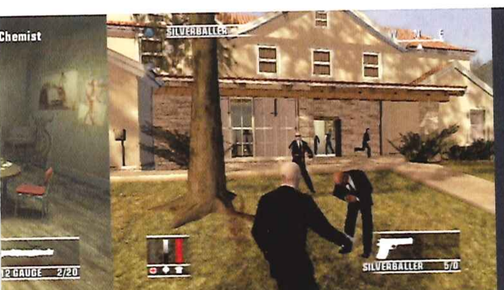


GLACIER > El engine 3D creado por IO Interactive pone en pantalla una ingente cantidad de personajes y posee la iluminación más realista que hemos visto en PlayStation 2.



ASESINO LIMPIO > Ahora podrás deshacerte de los cadáveres ocultándolos en cajas y contenedores. Si no lo haces, la policía se llevará el cuerpo en una «body bag» y podrían descubrirte.







LAS NOTICIAS > Al completar cada misión, podrás observar la reacción social de tus actos a través del periódico.

CLAVES



1 En ocasiones, aparecerá una pequeña pantalla mostrando algún detalle importante que está teniendo lugar en otra parte del escenario, al estilo de la serie 24.

2 El primer nivel del juego es un completo Tutorial que te enseñará a ser un auténtico sicario, haciendo uso de todo tipo de elementos para cumplir la misión.

3 Blood Money es mucho menos permisivo que su predecesor. Será casi imposible completar un nivel pistola en mano, de principio a fin, acabando con todo el mundo.



El explícito título que da nombre a esta nueva entrega tiene relación directa con los pagos que recibirás al completar cada una de las misiones de ***Blood Money***, que podrás emplear más tarde para potenciar cualquiera de las armas (silenciadores, culatas para reducir el retroceso, etc.) e incluso para adquirir todo tipo de pistas para completar con éxito las misiones. La mayor potencia destructiva del Agente 47 en esta nueva entrega (tanto con las armas como sin ellas) tendrá su parte mala en forma de notoriedad: si en un nivel eres observado por mucha gente mientras disparas un arma o asesinas a alguien, tu notoriedad aumentará, haciendo posible que algunas personas puedan llegar a reconocerte en niveles superiores.

Técnicamente, **IO** ha continuado evolucionando su impresionante *engine* 3D llamado *Glacier*, y en su última versión es capaz de mostrar una veintena de personajes en pantalla, texturas de gran calidad y unos efectos de iluminación como no hemos visto en ningún otro título aparecido en **PlayStation 2**. Por ejemplo, al entrar o salir de un recinto cerrado, el colorido de toda la escena cambiará, emulando el efecto que se produce cuando tus ojos se acostumbran a cambios radicales de iluminación.

El mes que viene te mostraremos cuánto da de sí el nuevo título de **IO Interactive**, aunque podemos adelantar que, con total seguridad, se convertirá en uno de los últimos grandes títulos creados para **PlayStation 2**.

LA LIBERTAD DE ACCIÓN REINA EN SU DESARROLLO



AVENTURA > En el modo Historia protagonizarás una aventura de plataformas en la que también será imprescindible tu habilidad a la hora de rodar la bola en la que «viajan» los monitos.



MONKEY WORLD > En esta aventura tendrás que recorrer los cinco reinos que componen Monkey World. Para ello, contarás con la ayuda de más de 60 personajes nuevos.



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **VERANO 2006**

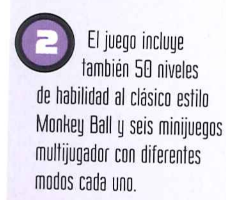


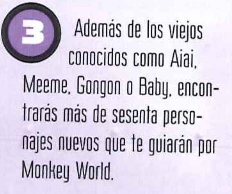
CLAVES





1. Por primera vez en la saga encontramos un modo Historia y desarrollo de aventura de plataformas.
2. El juego incluye también 50 niveles de habilidad al clásico estilo Monkey Ball y seis minijuegos multijugador con diferentes modos cada uno.
3. Además de los viejos conocidos como Aiai, Meeme, Gongon o Baby, encontrarás más de sesenta personajes nuevos que te guiarán por Monkey World.





SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

¡AHORA RUEDAN POR LAS PLATAFORMAS!

Ya comentábamos hace un par de meses que los monos estaban cada vez más de moda. Tras el desembarco en **PS2** y **PSP** de sendas entregas de la franquicia *Ape Escape*, las consolas de **Sony** acogen ahora el regreso de ***Super Monkey Ball***, otra saga protagonizada por pequeños simios con una estética de lo más «cute». Como no podía ser de otra forma, vuelven haciendo honor a su nombre, recorriendo el mundo dentro de su pequeña bola cristalina. Pero en esta ocasión el título además incorpora la coletilla *Adventure*, que adelanta algo que ya no entra dentro de lo habitual pues por primera vez en la franquicia encontrarás una aventura de plataformas, con cinco reinos enteros que recorrer ayudando a sus habitantes, recogiendo plátanos y librándote de cuantos enemigos se crucen en tu camino. Si eres un amante de la saga y empiezas a atisbar algún síntoma de decepción espera a seguir leyendo porque los programadores no se han olvidado de incluir 50 nuevos niveles en los que poner a prueba tu habilidad (y tus nervios) con la clásica mecánica de *Monkey Ball*. Otra marca de la casa que permanece indeleble es la de los minijuegos. De esta forma, contarás con seis disciplinas diferentes y varios modos de juego que permitirán que hasta cuatro jugadores se enfrenten en frenéticas carreras, saltos de longitud, singulares combates de boxeo o a base de saltar sobre plataformas para volverlas del color de su personaje.

PRIMERA IMPRESIÓN



SUPERNENA

ES UN ACIERTO CREAR UN MODO DE JUEGO TOTALMENTE NUEVO SIN DEJAR DE LADO LA CLÁSICA MECÁNICA DE LA SAGA.



MINIJUEGOS > Para tomar aire entre partida y partida nada mejor que un duelo a cuatro jugadores.





SE BUSCAN NUEVOS SLUGS







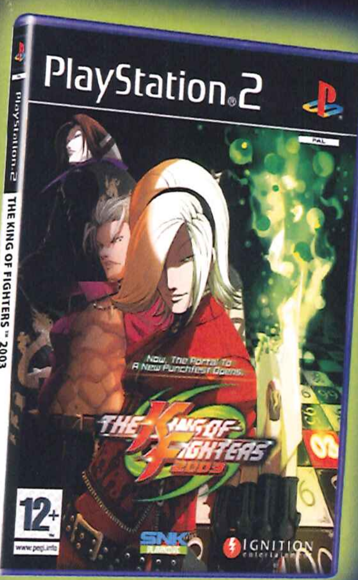


-Cinco enormes escenarios y todos con nuevos enemigos.
-Toma las armas de nuevo contra esta ultima arma de destrucción: "La máquina del día del juicio final".
-Lleve a cabo un asalto sobre la fortaleza submarina enemiga.
-¡NUEVO! ¡Domine el nuevo movimiento "SLIDING"(deslizarse)! Tu personaje lleva a cabo un nuevo movimiento ahora: Deslizarse.

THE KING OF FIGHTERS 2003



Es más que un juego de lucha, es la lucha con el fin







-Más de 34 personajes para seleccionar.
-Incluye 10 geniales fases de lucha 3D.
-Nuevo sistema "multi-cambio".
-Selecciona al líder de tu equipo.
-Aprende movimientos combinados y asesta golpes demoledores.
-En exclusiva para XBOX diseña tu propio personaje con el modo "edición de color".

© SNK PLAYMORE. "METAL SLUG" is a registered trademak of SNK PLAYMORE CORPORATION. © EOLITH CO.,LTD. 2002 © SNK PLAYMORE / © SNK PLAYMORE
"THE KING OF FIGHTERS" es una marca registrada de SNK PLAYMORE CORPORATION.

















JUEGOS > De inicio tan sólo hay dos, uno para aprender a pronunciar y el otro para ver cómo andas de oído con el idioma que elijas.







EL MENÚ PRINCIPAL > Este es el punto de partida de Talkman, desde aquí accederás a opciones, juegos y demás..



PREPARADO PARA CUALQUIER SITUACIÓN > El UMD se presenta como un libro de frases hechas para cada uno de los seis idiomas que están representados por esta simpática mascota.



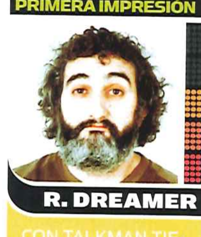
COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **EDUCATIVO**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **JUNIO 2006**

TALKMAN

UNA NUEVA UTILIDAD QUE AMPLÍA EL ESPECTRO DE POSIBILIDADES DE PSP

Desde el lanzamiento de **PlayStation Portable**, **Sony C.E.** ha hecho un esfuerzo increíble por ampliar las miras de su portátil y traspasar la frontera del terreno estrictamente lúdico. Hasta ahora todos los avances se habían centrado en el *firmware* que funciona como sistema operativo de **PSP**, sobre todo en el navegador de Internet que le ha dado una funcionalidad con la que otras portátiles no pueden ni tan siquiera soñar. Sin embargo, los estudios de desarrollo interno de **Sony** se arriesgan ahora con una interesante producción que puede convertirse en tu mejor compañero de viaje: ***Talkman***. Si eres uno de esos ejecutivos que se pasan la mitad del año viajando por el mundo, o simplemente te gusta aprender idiomas, este título en UMD te resultará imprescindible. ***Talkman*** se pondrá a la venta junto a un pequeño micrófono que se conecta en el puerto mini USB 2.0 de la parte superior de la consola. El mismo en el que va a ir instalado el sistema GPS y la cámara fotográfica (quizá se pueda ver algo definitivo de estos dos productos en la inminente edición del **E3**). Volviendo a ***Talkman***, se podría decir que **Sony** ha cogido uno de esos típicos libros de frases para diferentes idiomas y lo ha transformado en algo divertido. ¿Cómo? Pues muy fácil, porque gracias al micrófono añade una característica de la que dichos libros carecen, la interactividad. Para dotarle de personalidad, se ha recurrido a una simpática mascota que hará las veces de guía, profesor y compañero de juegos. Es un pájaro que se llama Max, al que ya conocen en Japón desde finales del pasado año, momento en el que se puso a la venta la versión asiática del juego incluyendo los idiomas japonés, inglés, coreano y chino mandarín. En la versión europea, que también va a comercializarse en el mercado japonés, te vas a encontrar con las cinco lenguas más importantes del viejo continente: español, francés, alemán, italiano e

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER

CON TALKMAN TIENES QUE CAMBIAR EL CHIP, ES UNA UTILIDAD EDUCATIVA PARA APRENDER IDIOMAS DE FORMA DIVERTIDA.

CLAVES





1. Es el primer título para PSP con tecnología de reconocimiento de voz. Así consigue combinar la diversión con el aprendizaje de idiomas. Sin duda, abre un nuevo frente en el catálogo de esta portátil.
2. No sería mala idea que Max, el pájaro que sirve de mascota en Talkman, acabara convirtiéndose en un nuevo icono de PlayStation Portable, quizá englobando a aquellos títulos que se encuentren a medio camino entre una utilidad y un juego.





RECONOCIMIENTO DE VOZ > Talkman es el primer software que incorpora la tecnología de reconocimiento de voz, para lo que necesita un micrófono que se incluye con el juego.

UTILIDADES

Además de servir como diccionario y como juego para aprender idiomas, Talkman tiene una serie de curiosas utilidades. Destaca un interesante conversor de moneda, la alarma o un peculiar mapa mundi para situar amigos.



inglés, junto al japonés. El título cuenta con dos modos principales. En el de conversación vas a hallar hasta 28 situaciones diferentes, con las frases más usuales a la hora de buscar un taxi, ir a un hotel, en el aeropuerto o en un evento deportivo. Es la parte más útil si estás de vacaciones, por ejemplo, en Japón. Después, la otra modalidad consta de 2 juegos, (aunque hay alguno más oculto) en los que practicar tu pronunciación gracias al reconocimiento de voz. Primero escucharás una frase, que tendrás que repetir apretando el botón Cuadrado para grabarla y que el *software* determine tu nivel. Si consigues la puntuación más alta, desvelarás una pieza de un *puzzle* que podrás formar demostrando tu buena pronunciación en todos los niveles. El segundo juego va a poner a prueba tu oído, y será el público el que te avise de si has acertado cada una de las preguntas a las que te someta Max. Además, ***Talkman*** se pone a la venta a principios de Verano, el mes de junio. ¡A practicar!



DE VIAJE > Max puede convertirse en un compañero de viaje imprescindible y ayudarte con frases para 28 situaciones diferentes.

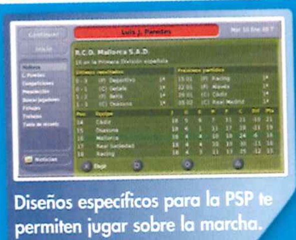
¿CÓMO PIENSAS JUGAR FUERA?





"Para todos aquellos que les gusta el fútbol, es un sueño hecho realidad"
ONIRIC

LANZAMIENTO 14 DE ABRIL

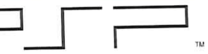

Diseños específicos para la PSP te permiten jugar sobre la marcha.


Instrucciones a los jugadores y control táctico del equipo.

De Sports Interactive, el estudio que ha definido el género de la gestión futbolística, llega Football Manager™ Handheld. Juega con 19 divisiones de 7 países utilizando la reconocida base de datos de SI. Un sencillo interfaz y una jugabilidad dinámica especialmente diseñada te permiten jugar sobre la marcha con la PSP.

¿QUÉ DECIDES?
www.footballmanager.net

FOOTBALL MANAGER 2006 ESTÁ DISPONIBLE PARA XBOX 360, PC Y MAC.


www.sega.es

© Sports Interactive Limited 2005. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports ... All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.



COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **BUZZ MONKEY**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **PLATAFORMAS/ AVENTURA**
MULTIJUGADOR: **1-2**
ON-LINE: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO-JUNIO 2006**



UTILIZA EL ENTORNO > Lara podrá disparar a determinadas partes del escenario para acabar con los enemigos.

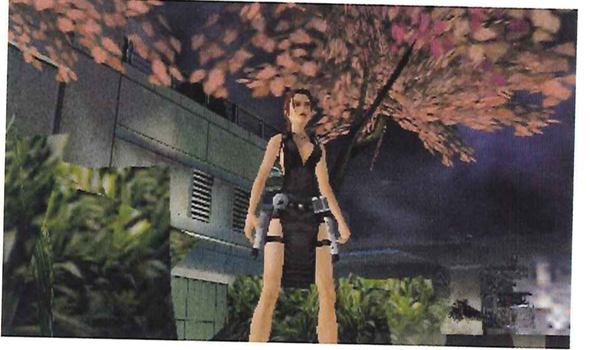


LA MANSIÓN > Desde el menú principal del juego podrás acceder a la conocida casa de Lara, esta vez con muchos más secretos.











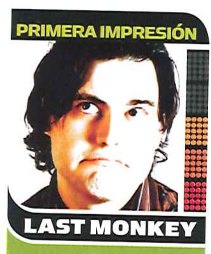
MODA LETAL > Los enemigos caen a sus pies, pero al menos antes contemplan sus geniales atuendos.

TOMB RAIDER LEGEND

LA LARA DE BOLSILLO LLEGARÁ CON RETRASO

Un juego tan esperado y finalmente conseguido como *Tomb Raider Legend* tenía que contar con una versión para **PSP**. Las nuevas aventuras de la arqueóloga han conseguido llevarla de nuevo al trono que nunca debió perder. Innovando en muchos aspectos, pero respetando los orígenes de la saga, los programadores de *Buzz Monkey* (a los que **Crystal Dynamics** ha encargado la tarea de realizar la conversión) han intentado introducir todos los elementos de la versión para **PlayStation 2** en la apaisada pantalla de **PSP**. Así pues, Lara visitará lugares como Perú, El Tibet, Rusia, Bolivia, Tokio, etc. en busca de un misterioso y poderoso artefacto. Además, asistirás a varios *flashbacks* de diversos momentos de su pasado que explicarán muchas cosas sobre su personalidad. Saltos y acrobacias se combinan con *puzzles* y enfrentamientos (a tiros y cuerpo a cuerpo) contra los enemigos. Y aunque el juego es básicamente el mismo, en esta encarnación portátil se han introducido algunos cambios. El control, por ejemplo, se ha intentado adaptar a la ausencia del segundo *stick* analógico. Pero lo que más llamará la atención a los usuarios es la presencia de nuevos modos de juego exclusivos de esta versión. Uno de ellos te propondrá una especie de circuito lleno de obstáculos que salvar en el menor tiempo posible. Otro consiste en una especie de búsqueda del tesoro en el que podrás competir contra un amigo, y el último, también para dos jugadores, es una especie de carrera con *checkpoints*. Esperemos que el modesto motor gráfico sea remozado en la versión final.

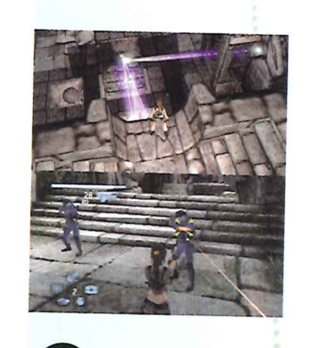
PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

TODO LO BUENO DE LA ENTREGA PARA PS2 ESTÁ AQUÍ, PERO EL APARTADO TÉCNICO NO ESTÁ AL MISMO NIVEL.

CLAVES



1. Los puzzles son una parte muy importante del juego. Lara deberá hacer uso inteligente de los distintos objetos que encuentre en el lugar para seguir avanzando. La física tendrá un papel importante en estos rompecabezas.

2. Cuando se encuentre con los enemigos, Lara sacará sus pistolas y demás armamento para combatirlos. También contará con ataques cuerpo a cuerpo y el garfio magnético para tirarlos al suelo.

Del creador de Bola de Dragón®

UN INMENSO MUNDO...

...POR DESCUBRIR

Entra en el increíble mundo de DRAGON QUEST, lleno de pueblos repletos de vida, enormes espacios abiertos por los que explorar libremente y traicioneras mazmorras. Mientras los monstruos te pisan los talones, aprende increíbles hechizos y habilidades que te ayudarán en tu misión de anular la maléfica maldición que pesa sobre el reino de Trodain. Maravíllate con el espectacular diseño de personajes llevado a cabo por el legendario Akira Toriyama (creador de Bola de Dragón®) e introdúcete en una historia donde te esperan un montón de recompensas y misiones secundarias.

¡Descubre el camino de DRAGON QUEST!
A la venta el 12 de abril





Visita www.dragonquest.eu.com

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004-2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. Todos los derechos reservados. © KOICHI SUGIYAMA. SQUARE ENIX y el logo SQUARE ENIX son marcas registradas de Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST y EL PERIPLO DEL REY MALDITO son marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd.



METAL GEAR AC!D 2

SNAKE, ESTRATEGIA Y CARTAS SE VUELVEN A UNIR EN PSP

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **ESTRATEGIA**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

A pesar de lo extraño que resulta ver a Snake protagonizando un título de estrategia (y además con cartas), el tremendo éxito que tuvo la primera entrega de *MGA* ha provocado la creación de una nueva versión. ***Metal Gear AC!D 2*** presenta un sistema de juego muy similar al de su antecesor, pero ha aumentado significativamente el número de cartas disponibles (que tendrás que conseguir, por supuesto), y ha incrementado el dinamismo en acciones tan simples como tumbarse o pegarse a la pared (ahora estos movimientos son casi instantáneos). Nada menos que 500 cartas darán a Snake (y sus compañeros) la posibilidad de disparar un fusil, una pistola o un lanzamisiles, de equipar todo tipo de *items* como chalecos antibalas o armas para contraatacar o hacer uso de míticos personajes como Ninja. Una de las novedades más significativas del programa es el paso de sus gráficos a *cell-shading*.







SNAKE & CO. > Al igual que en la primera entrega, Snake no estará solo en su búsqueda del Metal Gear.

SOLID EYE

Este misterioso artilugio se venderá junto a Metal Gear AC!D 2 y te permitirá ver una gran cantidad de vídeos (principalmente sacados de Metal Gear 3), en 3D. A medida que completes misiones, podrás ir consiguiendo muchos más vídeos.



PRIMERA IMPRESIÓN

DOC NO SE PUEDE PEDIR MÁS A UN TÍTULO DE ESTRATEGIA: LARGO, DIVERTIDO Y TREMENDAMENTE ADICTIVO.

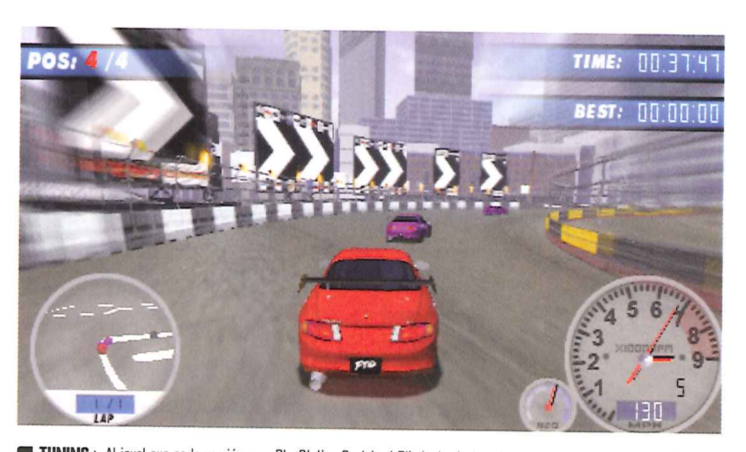
JUICED ELIMINATOR

EL TÍTULO DE CONDUCCIÓN Y TUNING LLEGA POR SORPRESA



COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **JUICE GAMES**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

Si hay un título de conducción capaz de quitarle la corona del *Tuning* a la saga *Need For Speed*, ese es *Juiced*. Casi por sorpresa nos llega la primera versión del título de **Juice Games**, que además resulta ser totalmente original y creado desde cero, con nuevos vehículos reales, circuitos y piezas de *Tuning*, así como nuevos modos de juego. Junto a un nuevo modo Carrera, que recuerda al de *Midnight Club 3*, esta versión portátil de *Juiced* presenta una gran cantidad de posibilidades multijugador, entre las que se halla el modo *Eliminator* que da nombre al juego, y que consiste en una carrera en la que el último corredor de cada vuelta queda automáticamente eliminado. Técnicamente, el juego posee algún que otro efecto totalmente nuevo en **PSP** (*Depth Of Field*) y su banda sonora está compuesta por grupos como *Hoobastank*, *Limp Bizkit*, *The Killers* y los geniales *Fall Out Boy*.

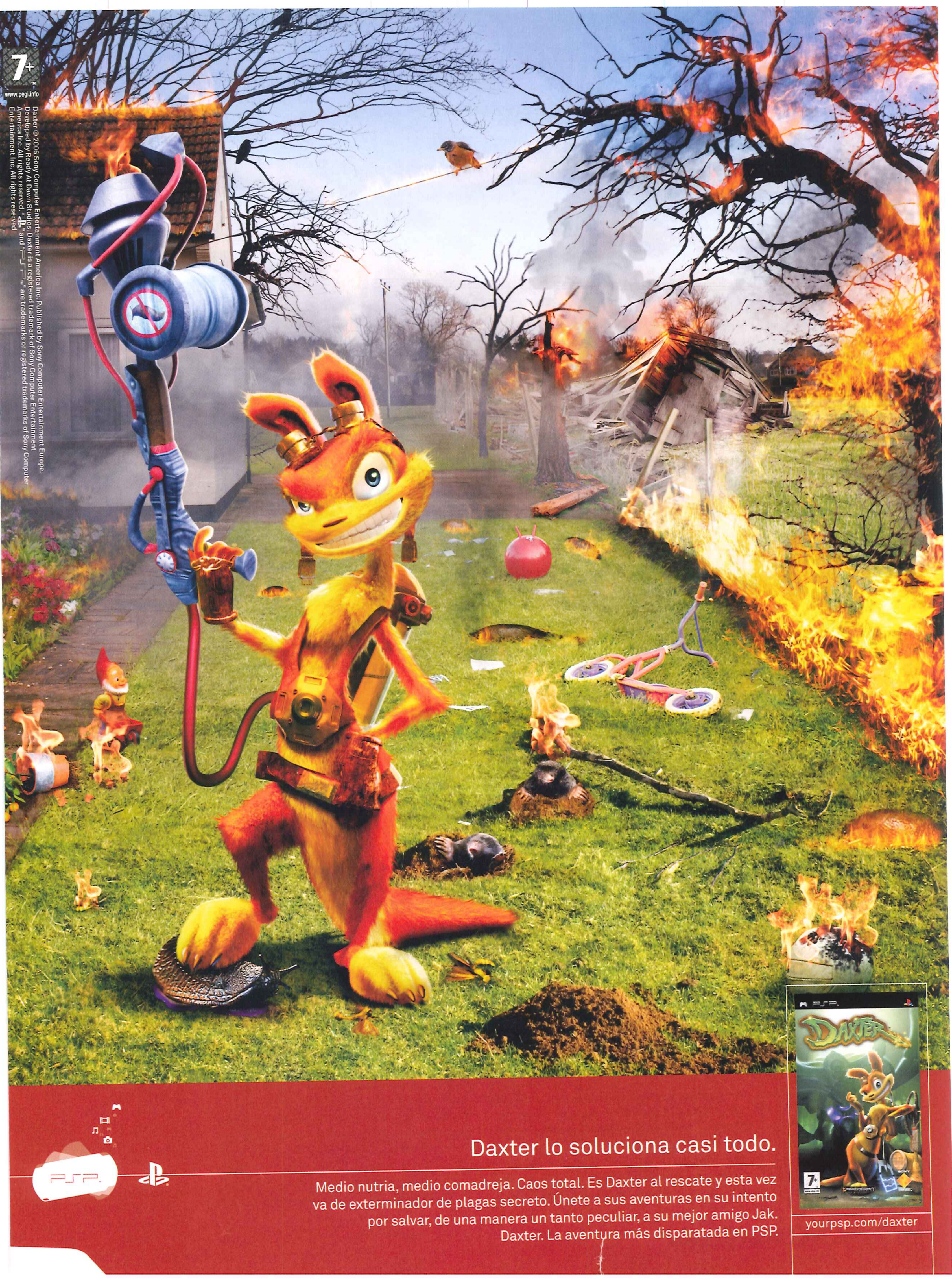


TUNING > Al igual que en la versión para PlayStation 2, Juiced Eliminator incluye innumerables posibilidades de «tunear» el vehículo. Desde los paragolpes hasta el tubo de escape, todo puede «tunearse» con marcas reales.



PRIMERA IMPRESIÓN

DOC TUNING, JUGABILIDAD, CALIDAD TÉCNICA Y GENIAL BANDA SONORA. ¿ALGUIEN DA MÁS?



7+
www.pegi.info
Daxter © 2006 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Ready At Dawn Studios. Daxter is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved
PSP
Daxter lo soluciona casi todo.
Medio nutria, medio comadreja. Caos total. Es Daxter al rescate y esta vez va de exterminador de plagas secreto. Únete a sus aventuras en su intento por salvar, de una manera un tanto peculiar, a su mejor amigo Jak. Daxter. La aventura más disparatada en PSP.
Daxter
yourpsp.com/daxter

■ EN PRI[illegible] PERSONA > Urban Chaos hace un intelegente uso de las posibilidades de esta forma de enfocar la aventura.



COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **ROCKSTEADY STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

URBAN CHAOS
UNIDAD ANTIDISTURBIOS

UNA CIUDAD EN ESTADO DE SITIO, UN SOLO HOMBRE PARA LIBERARLA DEL TERROR...

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

SE TRATA DE UNO DE LOS SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA MÁS REFRESCANTES QUE HEMOS VISTO RECIENTEMENTE

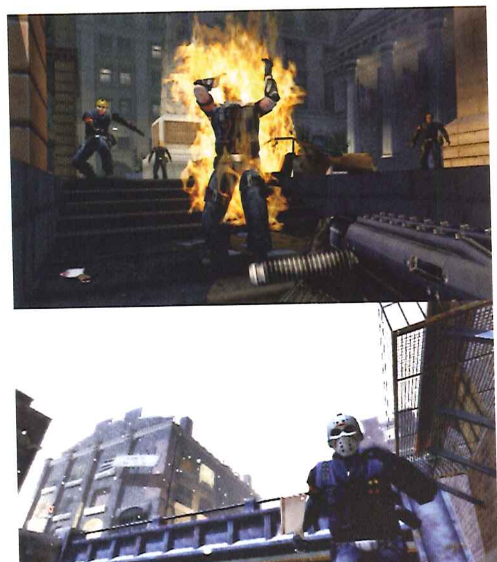
Hace unos pocos meses los desarrolladores del juego que nos ocupa decidieron, sin previo aviso, cambiar su nombre de *Zero Tolerance* a este ***Urban Chaos***. La razón no la conocemos muy bien, pues si antes se llamaba como un conocido título de MegaDrive, ahora se le ha bautizado de igual manera que a uno de **PSone** protagonizado por una heroína de color. Nombres aparte, esta producción es la primera de un nuevo grupo de programación londinense que trabaja para **Eidos**. Dentro de un género como el de los disparos en primera persona es complicado ofrecer algo nuevo, por lo que estos desarrolladores han decidido cambiar la ambientación a la que estás acostumbrado. En lugar de guerras mundiales, batallas espaciales o invasiones alienígenas, la acción te situará en el centro de una ciudad acosada por peligrosas bandas callejeras. Algo similar a lo que vivió la urbe de Los Ángeles o más recientemente París, sólo que a una escala mucho mayor. El protagonismo del juego recae en Nick Mason, un ex-marine (y tipo duro donde los haya) que decide unirse a un nuevo grupo de fuerzas de seguridad llamado *T-Zero*. Especializados en situaciones de alto riesgo, estos hombres cuentan con el mejor equipamiento, entrenamiento y libertad absoluta para actuar contra aquellos que supongan una amenaza. Pero no pienses que todo será matar y matar; la colaboración entre los distintos equipos (bomberos, paramédicos, policías...) será fundamental. En muchas de las misiones irás acompañado por alguno

...Y UNO PARA TODOS



En la secuencia de imágenes superior puedes ver cómo funciona una de las armas de Nick. Se trata de una pistola que lanza descargas eléctricas y que sirve para capturar vivos a los enemigos. Eso sí, si te pasas con la duración de las descargas los pobres incautos acabarán algo chamuscados. Y claro, así no hay quien les saque ningún tipo de información.

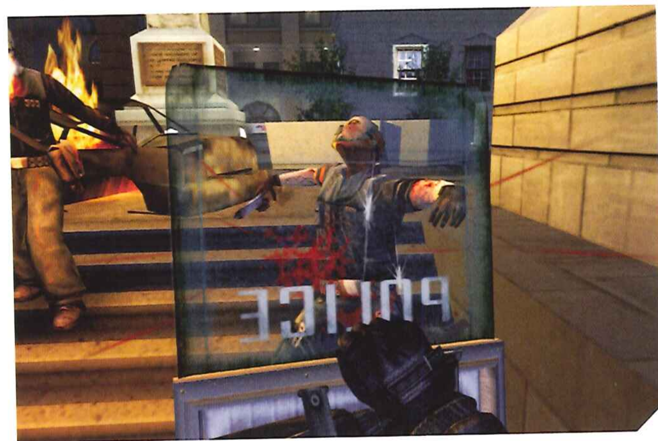




CIUDAD SITIADA> Las distintas localizaciones urbanas serán los escenarios de la guerra abierta entre el orden y el caos.



ESCENAS DE PÁNICO > En muchas ocasiones deberás salvar a tus compañeros de la muerte.





ESCUDO > Con él podrás defenderte de los ataques enemigos.

CLAVES



1 Los «paramédicos» podrán ofrecerte un alivio para tus heridas, siempre que les encuentres a tiempo y sigan con vida.

2 Para evitar los ataques de los enemigos podrás utilizar el escudo, que está siempre disponible presionando un botón.

3 Cada uno de los niveles cuenta con una serie de objetivos principales y otros secundarios. A medida que los cumplas ganarás medallas de la policía.



ENEMIGOS > Los «Burners» son una de las bandas más peligrosas que hallarás en el juego. Su especialidad es reducir a cenizas todo aquello que se encuentren.

de ellos y podrás darles una serie de órdenes para conseguir superar un obstáculo (una puerta cerrada, un pasillo en llamas, etc.). A cambio, claro está, tendrás que protegerles de los psicópatas que pueblan los escenarios. Superar el asedio a una comisaría o rescatar a los supervivientes de un incendio antes de que dejen de serlo serán algunas de las misiones a las que tendrás que enfrentarte. Para conseguirlo Nick contará con una gran variedad de armas, desde la pistola reglamentaria hasta los cócteles *molotov* que arrebate a los enemigos, pasando por un artilugio que provoca descargas eléctricas en los enemigos. Pero por encima de todos estos ingenios destaca el escudo antidisturbios. Su uso será fundamental en muchas ocasiones: cuando un enemigo lance un proyectil o al tener que entrar dentro de una habitación envuelta en llamas. Incluso podrás atacar con él para provocar un aturdimiento en quien se encuentre cerca. Todos estos elementos logran crear un grado de tensión que te mantendrá siempre en alerta mientas intentas que la ciudad no se convierta en un auténtico caos. A esto ayuda el amenazador diseño de los enemigos, que no dudarán en emplear cualquier arma siendo sus favoritas aquellas que inundan los escenarios de llamas.



EN EQUIPO > Las fuerzas de seguridad trabajarán a tu lado.

FIELD COMMANDER

LA ESTRATEGIA MILITAR POR TURNOS LLEGA A PSP

COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **ESTRATEGIA**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

Sony Online Entertainment se ha convertido en una de las compañías más prolíficas a la hora de desarrollar juegos para la portátil de **Sony**. Además de las dos entregas de *Untold Legends*, pronto llegará este título que sigue las pautas de los juegos de estrategia militar por turnos que tan buenos resultados ha dado en otros sistemas portátiles. Así, el juego te pondrá en la piel de un oficial sumergido en una contienda futurista. A tu disposición tendrás hasta 36 unidades diferentes de todo tipo, cada una con unos niveles diferentes de movilidad, defensa, ataque y alcance. Tendrás que desplegarlas y moverlas por los mapeados turno por turno. Una vez terminemos, el enemigo hará lo mismo. Pero sin duda el punto fuerte del juego será la posibilidad de competir contra otros jugadores, ya sea en la misma consola, mediante conexión *Ad-Hoc* o conectándote a Internet.

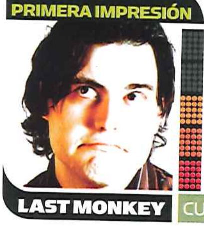


OFICIALES > Serán once en total, cada uno con sus peculiaridades.



TODOS LOS FRENTES > Por tierra, mar y aire, en Field Commander podrás dirigir todo tipo de unidades, desde aviones a tanques pasando por varios tipos de infanterías.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY CUENTA CON BASTANTES POSIBILIDADES, PERO EL DESARROLLO ES COMPLEJO Y CUESTA INTRODUCIRSE EN ÉL.

VIEWTIFUL JOE RED HOT RUMBLE

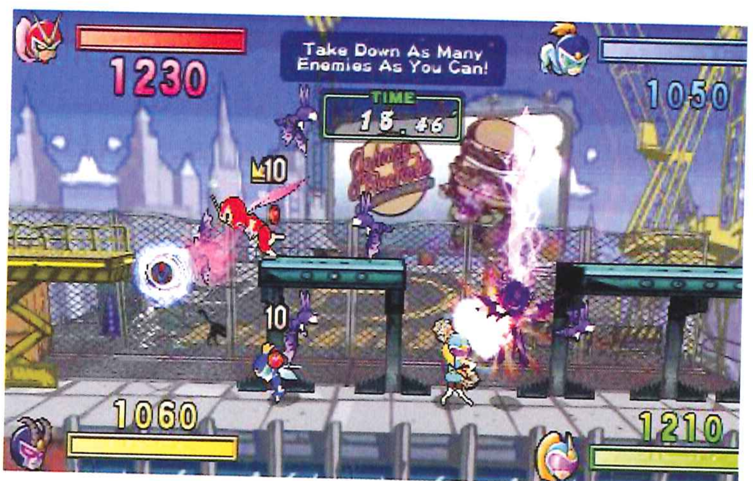
NI UN SUPERHÉROE SIN SU PUÑETAZO



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CLOVER STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**



DIVERSIÓN MÚLTIPLE > Las fases, variadas y llenas de movimiento, se ven completadas por minijuegos de reflejos y machacar botones que interrumpen brevemente la acción y que pueden cambiar por completo las tornas de la batalla.



DÁNDOSE BIEN > La elección del protagonista de la próxima película del Captain Blue es la excusa para que toda la fauna superheroica de la saga se de cita en escenarios llenos de sorpresas, enemigos, pirotecnia e interactividad.

Portando con notable exactitud su inmediato antecedente para GameCube, esta nueva entrega de las aventuras de Viewtiful Joe, Sexy Silvia y compañía cambia de género para ofrecer peripecias aún más frenéticas si cabe, con un estilo remotamente basado en los *Super Smash Bros. Melée* de la consola de **Nintendo**. En efecto, se puede escoger entre todo el catálogo de héroes de la serie para protagonizar una tenue línea argumental y monumentales ensaladas de golpes, explosiones, láseres, plataformeo y *power-ups* de todo tipo. Aunque los gráficos tienen algo menos de cuerpo que en GameCube, el desarrollo (aunque esta nueva entrega tiene fases exclusivas para **PSP**) es idéntico. Esta producción de **Capcom** no engaña a nadie: la auténtica diversión está en el modo multijugador, hasta cuatro usuarios pueden conectarse *Ad-Hoc* para compartir los «superzurriagazos», e incluso disfrutar de algunas pruebas con un solo UMD.

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES CONVERSIÓN VIRTUALMENTE IDÉNTICA DE LA EDICIÓN GAMECUBE, AUNQUE CON GRÁFICOS ALGO MENOS PULIDOS.

Cielo abierto. Camino despejado. A todo gas.



Siente la potencia cuando aceleres tu Ferrari mientras atraviesas América. De las sinuosas carreteras de San Francisco a las hermosas playas de Miami, agárrate al volante y cruza de costa a costa.

- Lleva alguno de los 13 Ferrari entre los que puedes elegir al límite.
- Domina 30 niveles, incluyendo los 15 niveles originales de Outrun y 15 nuevos niveles americanos.
- Corre hasta con 6 jugadores a la vez jugando en red.



Lanzamiento 31 de Marzo












F430 · TESTAROSSA · ENZO FERRARI · 360 SPIDER · 328 GTS · 365 GTS 4 (DAYTONA) · 250 GTO · F40 · 512 BB · DINO 246 GTS · F50 · SUPERAMERICA · 288 GTO



www.pegi.info









www.sega.es

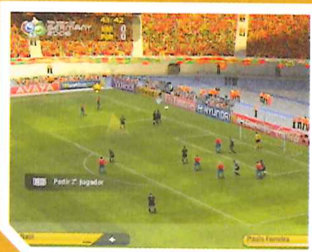
© SEGA Corporation, 2006. SEGA, the SEGA logo and OUTRUN COAST 2 COAST are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations. All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.





ESCENARIOS REALES > El material extra recoge vídeos de las distintas sedes del mundial y los estadios.







COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **446 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95 €**
es.ea.com

PlayStation 2 BRONCE

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

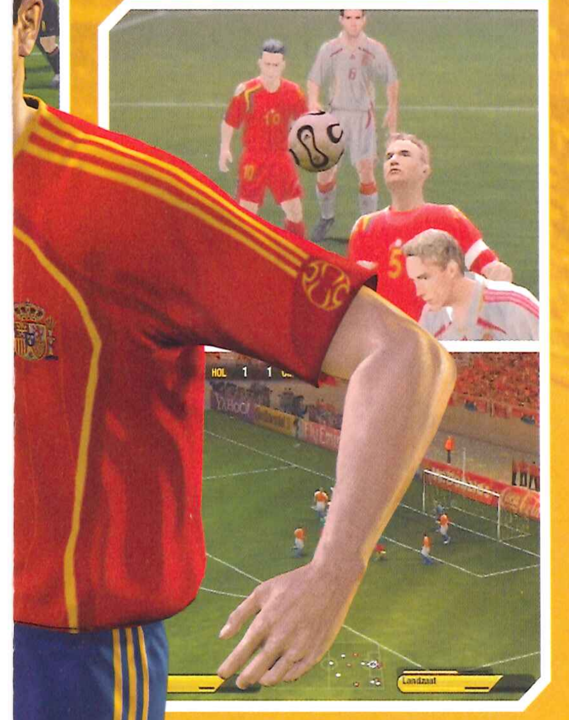
EL JUEGO OFICIAL DEL MUNDIAL DE ALEMANIA

POR **CHIP &CE**

Desde 1990, con el campeonato celebrado en Italia, cada cuatro años los videojuegos tienen una cita ineludible con el Mundial de selecciones. **Electronic Arts** se ha hecho con la licencia oficial del Mundial de Alemania, que se celebrará en junio de este año, por lo que repite experiencia tras los campeonatos de 2002 y 1998. Para el nuevo programa, como viene siendo habitual, la compañía norteamericana utiliza la base técnica de su última entrega de *FIFA*, una versión cuyo aspecto más destacado fue la importante mejora en la jugabilidad. Por lo que respecta al control, se han introducido pequeños cambios en la mecánica de pases y tiros. En el último aspecto, se han incorporado nuevos disparos y se establece el control automático de la potencia. Las escasas diferencias en este apartado, con respecto a la versión de *FIFA 06*, hacen que los alicientes del programa se centren en una serie de detalles que vinculan el juego con la Copa del Mundo. Entre estos elementos hay que mencionar aquellos que buscan reproducir el entorno que rodea la celebración de este tipo de competiciones. Así, se han añadido temas como la mascota, diferentes vídeos sobre las sedes y los estadios o la utilización del balón oficial. También se ha puesto especial interés en recoger el ambiente que rodea los partidos, con un renovado apartado gráfico, que reproduce al público en 3D, y con aspectos como el lanzamiento de papelitos o de globos



Con la misma base, ofrece selecciones, clubes y muchas más opciones. Si ya lo tienes, la versión mundialista te aportará un poco menos.



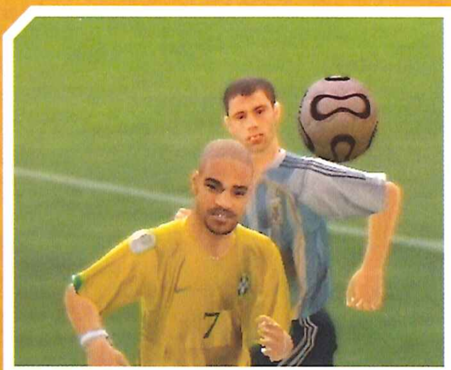
■ SECUENCIAS > Las secuencias mantienen la calidad a la que nos tiene acostumbrados desde siempre la saga FIFA.

EL EQUIPO ESPAÑOL

El programa incluye la posibilidad de actuar como seleccionador nacional, eligiendo los integrantes del equipo entre una amplia oferta de jugadores. Los futbolistas que han sido elegidos como estrellas son Raúl, Torres y Xavi.

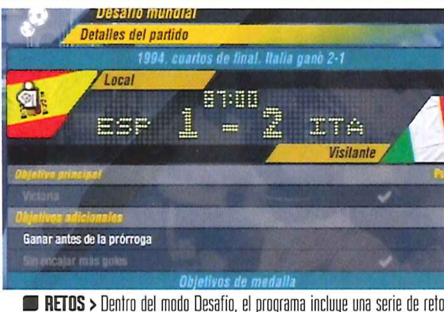


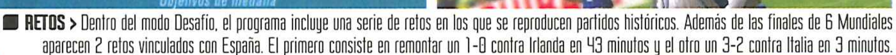






■ AMBIENTE «MUNDIALISTA» > El balón oficial, la mascota o las pantallas de carga son ejemplos de la reproducción del ambiente.

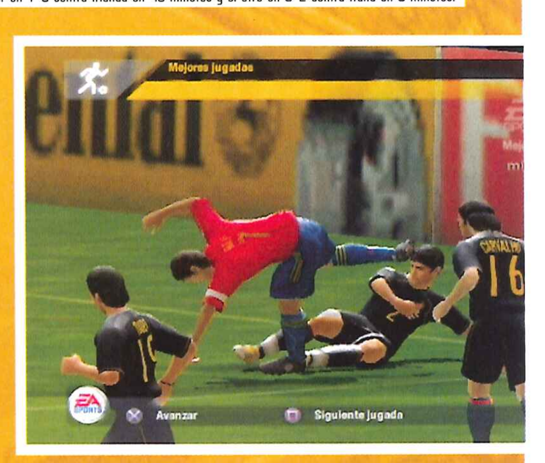




■ RETOS > Dentro del modo Desafío, el programa incluye una serie de retos en los que se reproducen partidos históricos. Además de las finales de 6 Mundiales aparecen 2 retos vinculados con España. El primero consiste en remontar un 1-0 contra Irlanda en 43 minutos y el otro un 3-2 contra Italia en 3 minutos.

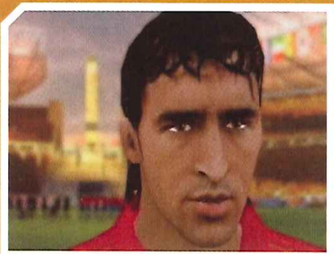
INCLUYE 127 SELECCIONES Y 12 ESTADIOS OFICIALES

en los prolegómenos de los partidos. Las tandas de penaltis también han sido tratadas de una forma muy especial. Para reproducir la presión a la que se somete a los jugadores en esos momentos, el portero puede intentar meter presión mediante movimientos de brazos y saltos, mientras que la precisión en los lanzamientos depende de coordinar una barra de energía con un cursor que se mueve de forma continua. El apartado sonoro juega un importante papel a lo largo y ancho del programa, tanto durante los partidos como en los diferentes menús. Así, en los partidos se pueden escuchar cánticos de las distintas aficiones grabados en partidos reales, y unos magníficos comentarios que hacen múltiples referencias a situaciones particulares de los Mundiales. Para ello se ha sustituido a Paco González y Manolo Lama, comentaristas habituales de la saga *FIFA*, por Javier Laguna y José Domingo Castaño. El citado dúo, que repite experiencia tras haber participado en *UEFA Champions League*, logra transmitir la emoción de los momentos más importantes a la vez que hacen múltiples juicios de valor sobre las diferentes acciones del juego. El apartado sonoro se completa con una amplísima varie- >



■ REPETICIONES > Ofrece repeticiones automáticas durante los partidos, así como un resumen de las mejores jugadas en el descanso y al finalizar los 90 minutos. Por otra parte, las posibilidades de la cámara manual son casi infinitas.



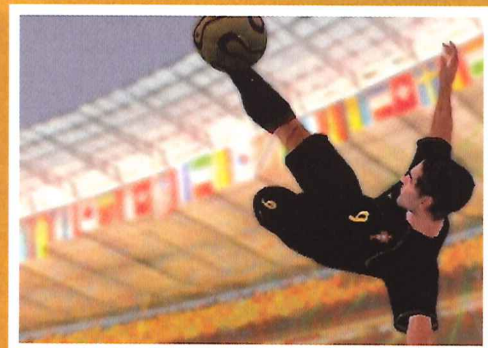








JUGADORES ESTRELLA > Los mejores jugadores de cada equipo se diferencian fácilmente gracias a la estrella que aparece sobre los mismos. Por otro lado, su reproducción física es impresionante.

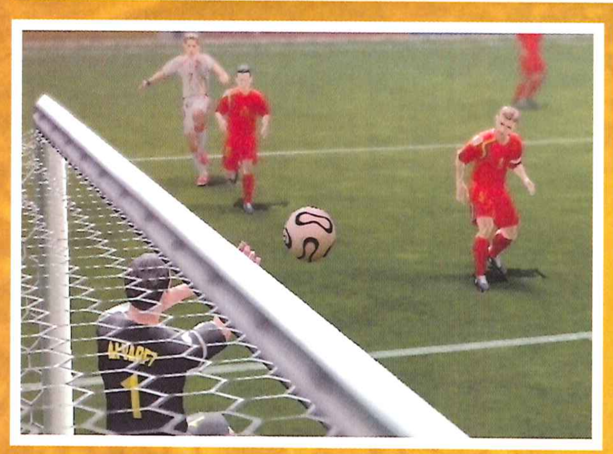




ESCENARIOS REALES

Junto a los estadios en los que se disputa el Mundial, también aparecen otros estadios reales. El material extra incluye vídeos sobre las diferentes sedes del Mundial y sobre los estadios.





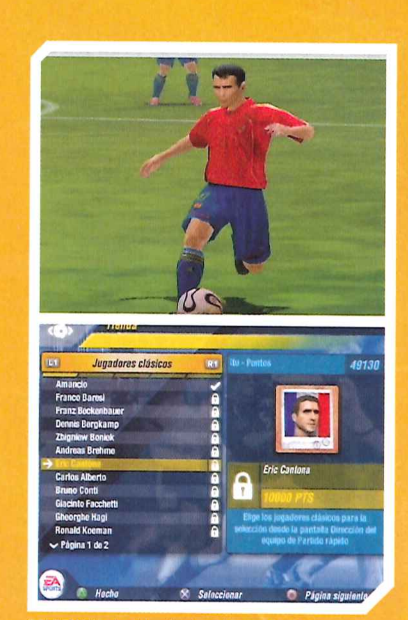


COMPETICIONES > El formato oficial del Mundial y las fases de clasificación de los distintos continentes son la oferta establecida por defecto.



dad de temas musicales en la que se encuentran grupos como *Depeche Mode* con su *Playing the angel*. Los 36 *singles* recogidos incluyen autores de infinidad de nacionalidades con dos grupos españoles; Polinesia y Ojos de Brujo. Como es evidente, los clubes desaparecen, dejando todo el protagonismo a las selecciones nacionales. El programa no sólo ofrece las 32 que han logrado su clasificación para el Mundial, también recoge a las que han participado en las fases previas, por lo que la oferta es muy amplia. Los integrantes de las mismas son reales, destacando el enorme parecido físico de los futbolistas más importantes de cada una de ellas como Xavi, Fernando Torres, Ronaldo, Zidane, Ronaldinho o Deco. Sin embargo, no ocurre lo mismo con otros jugadores como sucede con un Antonio López al que le han colocado un sorprendente rubio platino. En este sentido el completo Editor permite hacer auténticas obras maestras tanto en el apartado de cirugía estética como en el de una extensa gama de complementos. También hay que mencionar la individualización de los futbolistas, a los que se les han asignado una serie de cualidades entre ocho posibles estereotipos (desde rematadores a recuperadores, pasando por regateadores) y a los que se puede diferenciar por la estrella que aparece sobre los mismos. Por lo que respecta a las competiciones, el Mundial es el gran protagonista, aunque también se incluyen las fases de clasificación de las diferentes zonas geográficas así como algunos modos adicionales. En este sentido merece la pena mencionar el modo On-line y la repro-

EA UTILIZA LA BASE DE FIFA 06 PARA RECREAR EL MUNDIAL



TIENDA > La obtención de puntos permite desbloquear jugadores históricos y diferentes elementos, (botas o equipaciones clásicas como la de España en 1982). Los jugadores son los mismos que aparecen en FIFA 06 y en FIFA Street 2.



JOE NICKOLLS
PRODUCTOR

¿Cuáles son las novedades en los lanzamientos de penaltis?
Se ha buscado reproducir la presión que recae sobre los jugadores. Así, los porteros pueden intentar distraer al lanzador e incorpora una nueva barra, llamada «nervios», que se mueve a distinta velocidad dependiendo del jugador.

¿Hay cambios importantes con respecto a *FIFA 06*?
En anteriores versiones de *FIFA* el tiempo de pulsación del botón de disparo determinaba su fuerza. En este juego, el botón de disparo controla el ángulo del lanzamiento mientras que nosotros nos encargamos de la fuerza y el tipo de tiro por ti. También hemos reajustado la física del balón y la mecánica de los pases.

¿Se ha reproducido una individualización de los jugadores?
En la parte técnica casi una centena de jugadores tienen lo que llamamos atributos especiales, aunque tal y como sucede en la vida real tan sólo un puñado tiene movimientos exclusivos que les diferencian del resto. Por ejemplo, Beckham y Roberto Carlos tienen animaciones exclusivas al tirar las faltas, y Ronaldinho su famosa «elástica». Por lo que respecta a la apariencia, hemos diseñado el cuerpo y la cabeza a partir de un lienzo en blanco.

¿Hay algún guiño a la larga historia de los Mundiales?
Echamos un vistazo a anteriores Mundiales y decidimos que había momentos increíbles que la gente de todo el mundo nunca olvidará. Hemos tomado estas situaciones y las hemos recreado, permitiendo al jugador repetir aquellos momentos o cambiar la historia.

Para terminar, ¿qué te gustaría destacar?
Copa Mundial De FIFA 2006 no es un lavado de cara de otro juego. Es alrededor de cinco veces más grande que su anterior versión.

VERSIÓN PSP

Aunque los Mundiales de fútbol han acompañado a las portátiles desde 1994, la versión para PSP rompe con todo lo que habíamos visto hasta ahora. Sin ninguna duda, estamos ante la mejor recreación de un Mundial de fútbol para una portátil. EA ha logrado trasladar la esencia de FIFA 06 añadiendo una serie de aspectos que reproducen el ambiente del Mundial de Alemania. En este sentido se mantienen los principales elementos incluidos en el programa creado para PlayStation 2. Así, se incluyen las fases de clasificación, el Mundial, los diferentes desafíos basados en partidos reales, e incluso los jugadores históricos. Además, permite la participación de dos jugadores simultáneos vía On-line y de hasta cuatro utilizando conexión *wireless*.





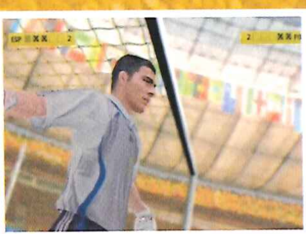








ALEMANIA 2006 > Incluye 127 selecciones nacionales con jugadores reales. También recoge los 12 estadios oficiales.







ducción de 40 partidos históricos, en los que pueden revivirse situaciones que van desde remontadas en pocos minutos a la disputa de algunas de las finales de ediciones anteriores. Con respecto a estos partidos, sorprende que los jugadores no sean los protagonistas reales, por lo que las diferentes situaciones se viven con los componentes de las actuales selecciones. Tan sólo se añaden 22 estrellas del pasado, curiosamente las mismas recogidas en *FIFA 06*, entre las que se hallan nombres como Baresi, Hugo Sánchez, Zico, Koeman o Beckenbauer. Para desbloquear estos futbolistas así como otros elementos y equipaciones es necesario acumular puntos mediante la consecución de retos que van desde marcar varios goles con un jugador hasta lograr una goleada sin realizar faltas. Gráficamente el programa mantiene la calidad a la que nos tienen acostumbrados los simuladores deportivos de **Electronic Arts**, destacando las secuencias en la celebración de los goles o al finalizar los partidos.

LA COPA DEL MUNDO FIFA 2006 — 3+



\+ Su gran aliciente es la reproducción del ambiente «mundialista», destacando los comentarios y cánticos desde la grada.

− El sistema de control no ofrece variaciones importantes para los que ya dispongan de la versión FIFA 06.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> La reproducción física de los jugadores más destacados de las diferentes selecciones es realmente increíble. **9.3**



SONIDO> El apartado sonoro juega un importante papel al recrear el ambiente «mundialista». Castaño y Laguna cumplen en los comentarios. **9.4**



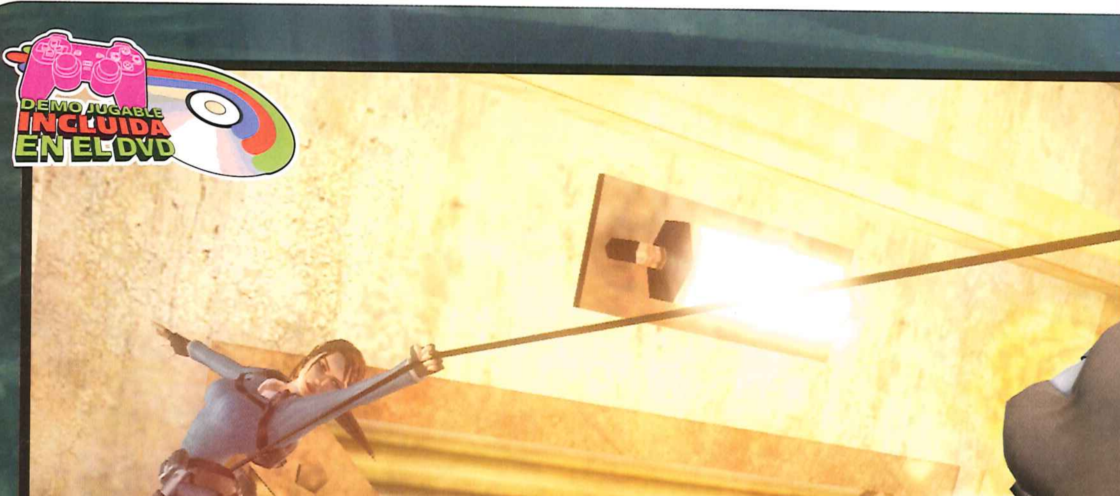
JUGABILIDAD> El sistema de control es muy similar al de FIFA 06. Tan sólo mencionar cambios en la mecánica de disparo. **9.2**

DURACIÓN> Se elimina el manager, reduciendo considerablemente la duración. Los retos históricos son la novedad más destacada. **8.6**

CONCLUSIÓN> El programa utiliza la base de FIFA 06 sin hacer aportaciones en el apartado de la jugabilidad, por lo que su gran aliciente se concentra en el tirón de la cita mundialista.







UN ICONO QUE REGRESA > A buen seguro que con este juego Lara vuelve a recuperar el trono que ocupaba como reina de los videojuegos.

TOMB RAIDER LEGEND

PlayStation 2 PLATA

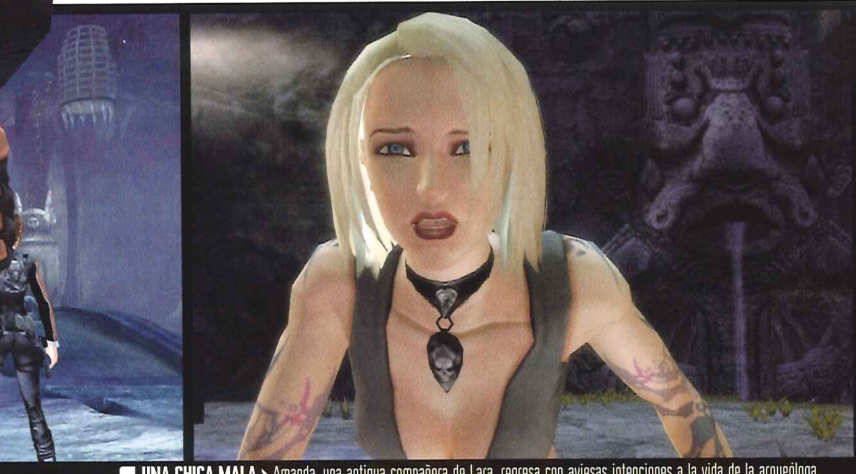
¿QUIÉN DIJO QUE LAS CHICAS GUAPAS NO SON INTELIGENTES?



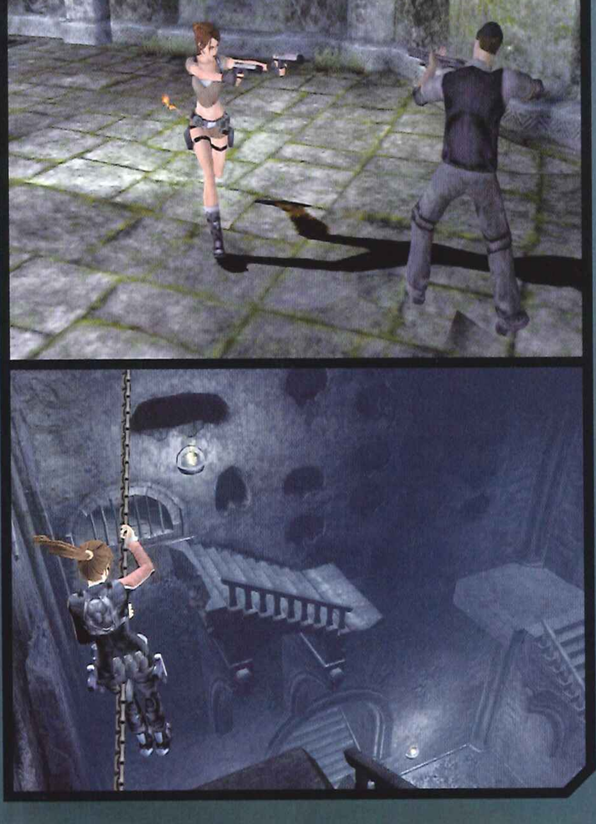
COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **CRYSTAL DYNAMICS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **PLATAFORMAS/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **149 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
www.tombraider.com

POR **LAST MONKEY**

Y es que muy inteligente hay que ser para conseguir volver a coronarse como la reina de un género que ella misma creó, tras años de ausencia que otros han aprovechado para tomar protagonismo. Desde que fuera anunciada esta nueva entrega, con toda la polémica que traía detrás, muchas voces han surgido augurando malos resultados. Sin embargo, los programadores de **Crystal Dynamics** han demostrado que se las apañan igual de bien cuado se trata de un vampiro es busca de venganza, dos animales de laboratorio a la huida, un carismático lagarto o una sexy arqueóloga. Lo mejor de este nuevo *Tomb Raider* es que en ningún momento reniega ni traiciona sus orígenes. Todos los elementos que le hicieron famoso están aquí: los saltos imposibles, los *puzzles* enrevesados, los artefactos misteriosos, los entornos milenarios... Sin embargo, cada uno de ellos ha sido remozado por completo y adaptado a los tiempos que corren. De hecho, esta producción ni siquiera necesitaría el nombre ni el carisma de la protagonista para triunfar; se trata de un juego de última generación con todas las de la ley. No es necesaria experiencia previa en la saga para disfrutar de él desde un primer momento; de hecho es mucho más accesible a todo tipo de jugadores que las entregas anteriores. Esa endiablada



UNA CHICA MALA > Amanda, una antigua compañera de Lara, regresa con aviesas intenciones a la vida de la arqueóloga.





ACROBÁTICA > En este capítulo la protagonista cuenta con más movimientos que nunca. Saltar de saliente en saliente, trepar cuerdas, balancearse, etc. No hay obstáculo que se le resista.

dificultad de la que hacía gala ha sido eliminada, algo que sin duda apreciarán el 99% de los jugadores. Así pues, como cabría esperar, en esta nueva aventura Lara busca un artefacto legendario por todo el mundo, desde Bolivia a Rusia pasando por Tokio o Perú. Así, cada una de las localizaciones cuenta con un estilo visual completamente único y genialmente recreado en todos los casos. De la frondosidad de la jungla africana a los rascacielos de la urbe japonesa, en cada uno de ellos el estilo de juego también varía. En algunos las plataformas cobrarán más protagonismo, en otros lo harán los *puzzles* o los disparos. Todo se encuentra compensado para hacer el desarrollo variado. Quizá la historia (que lleva a conocer los orígenes de la protagonista, con *flashback* incluido) tenga menos importancia que en el capítulo anterior, pero es algo que se le perdona ante la diversión que proporciona. Los tan temidos saltos se realizan de una forma muy natural, sin tener que calcularlos al milímetro ni tener que dar ese «saltito» hacia atrás para coger ese impulso tan típico de la saga. Además, las nuevas posibilidades físicas de Lara hacen que los caminos a seguir sean mucho más amplios, y a la vez más obvios. La sensación de desorientación ha desaparecido, y ha sido sustituida por la seguridad en todo momento. Los enfrentamientos contra los enemigos, a pesar de seguir siendo el aspecto más flojo, cuentan con muchas más posibilidades (ahora les podrás despachar de mil maneras, por ejemplo empleando el escenario en tu beneficio). En cualquier caso, no suelen representar un reto tan importante como los saltos o los rompecabezas. Estos últimos también han evolucionado para hacerse más >





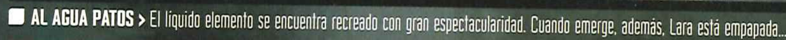
LA CASITA DE LARA > En esta entrega es mucho más grande y esconde secretos y estancias ocultas.



EL CAPÍTULO PERDIDO

Aunque muchos pretenden olvidarlo, hace ya tres años que Lara Croft debutó en PlayStation 2 de la mano de Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad. El proceso de desarrollo fue largo y complicado, y el resultado final no gustó a muchos. Entre ellos a la propia Eidos, que decidió cambiar el grupo de programación de Core Design a Crystal Dynamics. En cualquier caso, se trataba de un título lleno de atractivos, aunque con algunos defectos importantes.

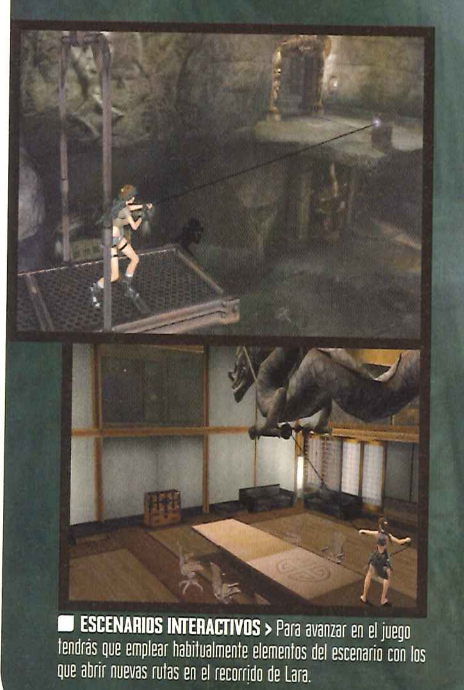




AL AGUA PATOS > El líquido elemento se encuentra recreado con gran espectacularidad. Cuando emerge, además, Lara está empapada...



FASHION VICTIM > Lara no olvida la apariencia y el buen gusto al vestir, incluso en las misiones más arriesgadas.



ESCENARIOS INTERACTIVOS > Para avanzar en el juego tendrás que emplear habitualmente elementos del escenario con los que abrir nuevas rutas en el recorrido de Lara.

coherentes y lógicos, y hacer uso de los elementos que rodean a la protagonista de una forma más inteligente. En fin, que pocas pegas se pueden encontrar a un desarrollo tan divertido como sorprendente (si acaso, que fuera un poco más largo). Y no creas que los programadores se han contentado con emplear el motor gráfico de ***El Ángel De La Oscuridad***. El nuevo *engine* muestra a una Lara más atractiva y sensual que nunca, con todo muy bien puesto, pero algo más realista. Sus movimientos la hacen, además, parecer ahora una mujer de verdad. Si a esto le unes que los escenarios son realmente espectaculares y que todo se presente de una manera bastante fluida (con algún bajón en el *frame rate* muy de cuando en cuando), tendrás ante ti uno de los títulos más deslumbrantes a nivel visual de la última temporada. Poco más se puede decir de un juego que hace honor a la leyenda de su protagonista y que, lo más importante, no la necesita para atrapar a cualquier jugador, sea cual sea su edad o condición.

LA ALTERNATIVA

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

PlayStation 2



Ante la ausencia de Lara, el Príncipe de Persia ha tomado el relevo en el género plataformas/acción con buenos resultados.

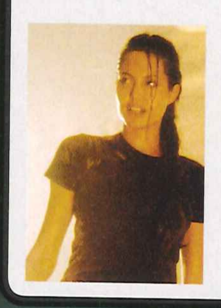
LARA, LA MUJER



Durante el desarrollo del juego se rumorearon varias candidatas a prestarle la voz a Lara, como Rachel Weisz. Finalmente ha sido la actriz británica Keeley Hawes la elegida, aunque en la versión que llegue a España no podremos escucharla.



El «Paseo de la Fama» de los videojuegos se encuentra en el centro de ocio Metreon de San Francisco. Recientemente se ha añadido la estrella perteneciente a Lara Croft, y Karima Adebibe (la modelo que la representa) estuvo allí para dejar constancia.



Mientras el fenómeno Lara se desvanecía, en cierta medida, del panorama de los videojuegos, Angelina Jolie ocupó su cuerpo en dos entregas cinematográficas. Ninguna de las dos era muy buena que digamos, y la segunda fracasó en taquilla.

TOMB RAIDER LEGEND

12+

Los programadores han sabido conjugar perfectamente el espíritu de las primeras entregas con las innovaciones necesarias

Los combates contra los enemigos siguen siendo demasiado simples y mecánicos, a pesar de los nuevos movimientos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Sencillamente impresionantes. El modelado y la animación de Lara destacan, pero los escenarios no se quedan atrás. **9.4**



SONIDO > La banda sonora original es de las mejores que hemos escuchado últimamente en un juego occidental. Las voces, más que correctas. **9.3**



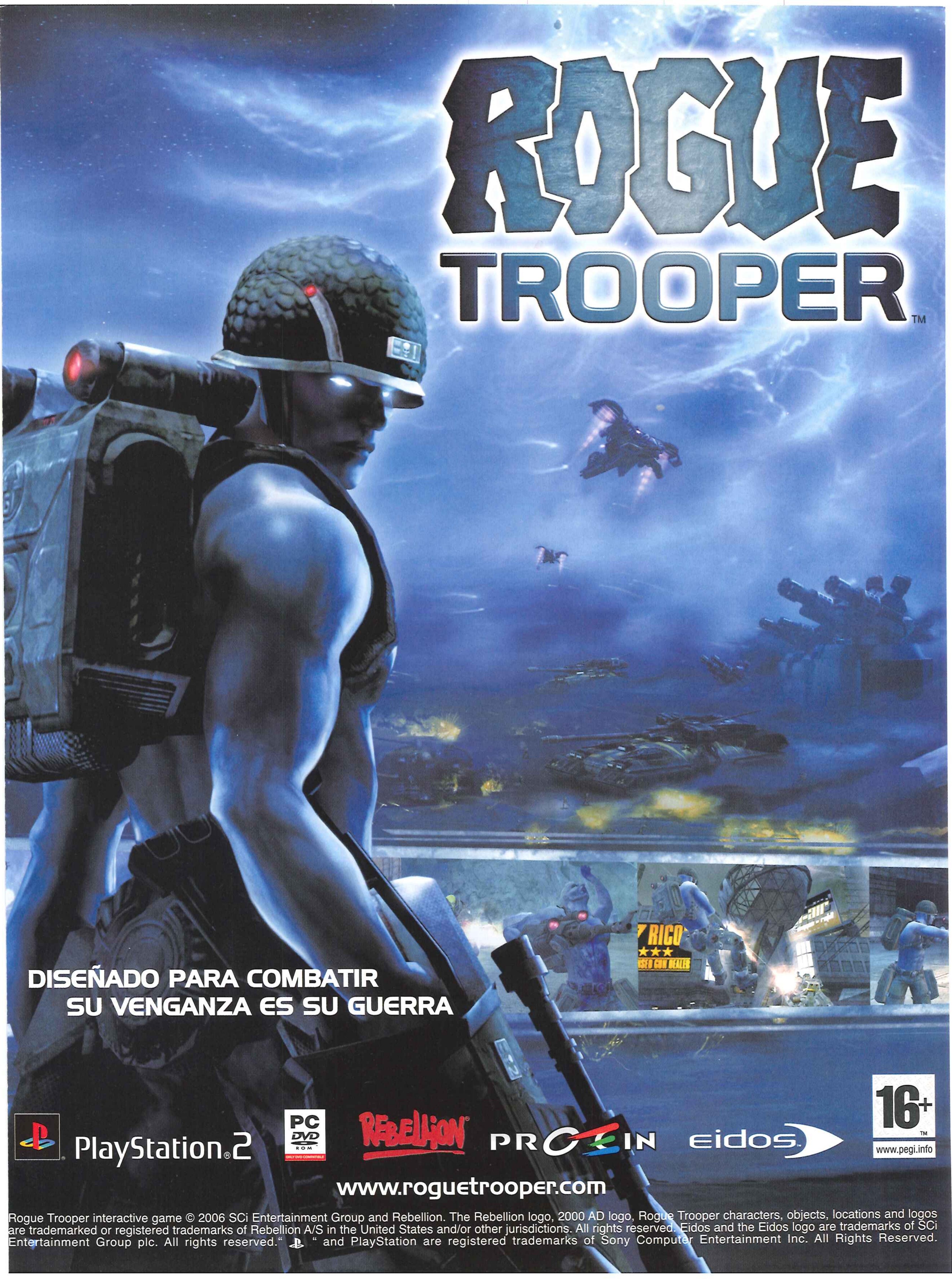
JUGABILIDAD > Sin duda, donde se ha dado el salto hacia adelante más importante. Llevar a Lara por los escenarios es toda una delicia. **9.4**



DURACIÓN > Seguramente te durará menos que anteriores entregas, pero el desarrollo es mucho más intenso y accesible al jugador. **9.0**

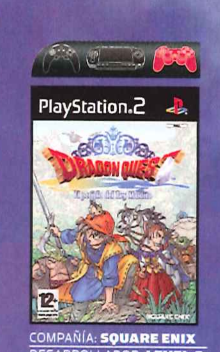
CONCLUSIÓN > Todo lo que prometieron los chicos de Crystal Dynamics a la hora de hacerse con el proyecto se ha cumplido. Han revitalizado a la protagonista, al juego e incluso al género.





Rogue Trooper interactive game © 2006 SCi Entertainment Group and Rebellion. The Rebellion logo, 2000 AD logo, Rogue Trooper characters, objects, locations and logos are trademarked or registered trademarks of Rebellion A/S in the United States and/or other jurisdictions. All rights reserved. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SCi Entertainment Group plc. All rights reserved." " and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **LEVEL-5**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **176 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.square-enix.com



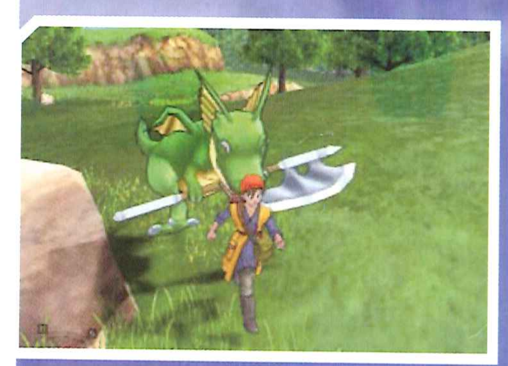
TODOS PARA UNO > Angelo, Jessica, Yangus y el héroe anónimo son los cuatro aventureros que compondrán tu equipo.

DRAGON QUEST
EL PERIPLO DEL REY MALDITO



NUEVE RAZONES PARA NO DEJAR ESCAPAR LA ÚLTIMA MARAVILLA DE SQUARE ENIX





HAZTE CON TODOS > Podrás reclutar a los monstruos que veas caminando libremente por el escenario, tras vencerlos eso sí.

Ríos de tinta han corrido sobre este juego. Seguro que a estas alturas estarás harto de que te relaten en qué consiste, apartado por apartado. La hora de su aterrizaje en España ya ha llegado, así que vamos a intentar resumir en nueve puntos las razones por las que se merece un hueco destacado en tu colección de videojuegos.

1. Porque de casta le viene al galgo
Este *Dragon Quest* que llega ahora es el orgulloso descendiente de la saga de RPG con más éxito en Japón. Todo comenzó allá por 1986, y desde entonces ha vendido más de cuarenta millones de copias en todo el mundo. Además, se convirtió en el juego más vendido en **PSone** con la séptima entrega, y lo mismo ha ocurrido en **PS2** con esta octava.

2. Porque es la primera vez que aparece en Europa
A pesar de su éxito en Japón, ninguna de sus entregas ha sido lanzada oficialmente en el Viejo Continente. En Estados Unidos se han puesto a la venta algunas con anterioridad, bajo el nombre de *Dragon Warrior* (problemas de *copyright*, suponemos). La implantación de **Square Enix** en Europa (tras la fusión de las dos compañías) y el buen ojo de la distribuidora española **Proein** han hecho posible el milagro.

3. Porque surge fruto de la colaboración de grandes genios del sector
Yuji Horii ha sido desde sus inicios el responsable del guión y de la historia, y en Japón se le considera todo un maestro. Akira Toriyama,



LA ALTERNATIVA

FINAL FANTASY X-2

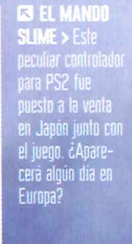
El último (por ahora) representante de la otra gran saga de RPG de Square Enix aparecido en España, que además ahora está en Platinum.



TÁCTICAS > Si no quieres dar órdenes cada turno a tus compañeros, puedes hacer que sigan un patrón de comportamiento.







EL MANDO SLIME > Este peculiar controlador para PS2 fue puesto a la venta en Japón junto con el juego. ¿Aparecerá algún día en Europa?







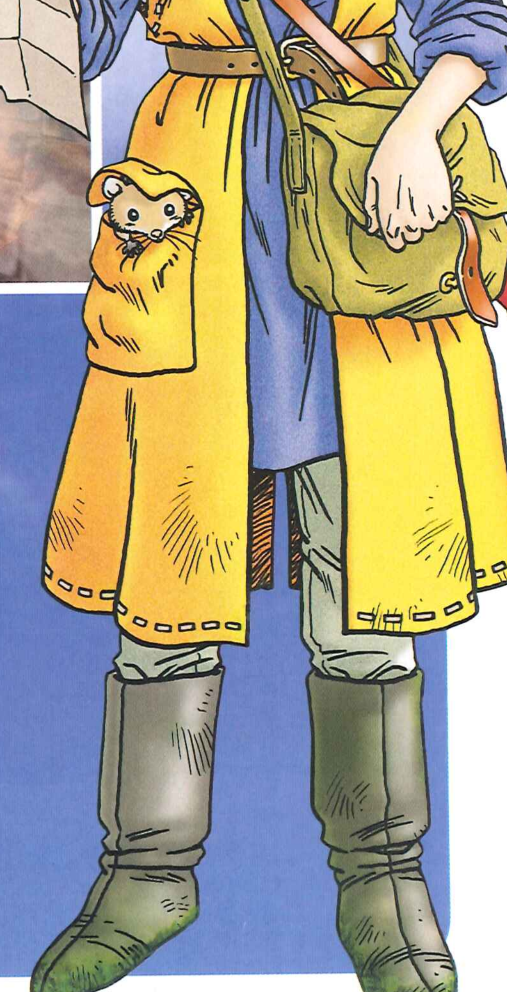


PERSONAJES MADE IN TORIYAMA

El creador de obras míticas del manga como Dr. Slump y Dragon Ball lleva desde el comienzo de la saga prestando sus servicios al diseño de los personajes del juego. Incluso llegó a crearse una serie de anime sobre el universo Dragon Quest, que se emitió en España hace años con el nombre de «Las Aventuras de Fly».





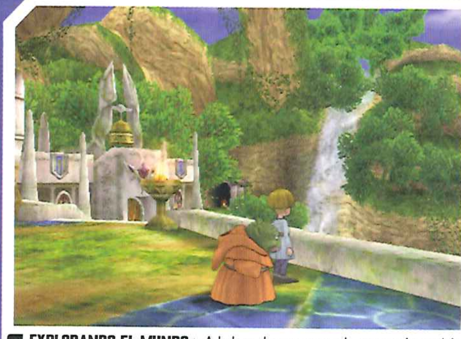


creador de *Dragon Ball* es el diseñador de los personajes, tanto amigos como enemigos. Por su parte, Koichi Sugiyama se ha vuelto a encargar de la majestuosa banda sonora. El equipo de programación elegido para su desarrollo ha sido **Level-5**, creadores de maravillas como *Dark Cloud* o *Rogue Galaxy*.

4. Porque su historia es original y atractiva
En la mayoría de juegos de rol actuales el protagonista enseguida se ve destinado a salvar el mundo; las frases rimbombantes y los personajes campan a sus anchas. En ***Dragon Quest*** el héroe solamente quiere servir a su rey, que ha sido transformado en sapo (y su hija en yegua) por el malvado bufón Dhoulmagus. Todos los acontecimientos se presentan de una forma natural y creíble, y todo en general tiene una dimensión bastante más humana y cercana.

5. Porque presenta un mundo sin igual
El universo tridimensional de este juego, además de ser extensísimo, te ofrece una libertad sin precedentes. Cuando tengas que ir de un pueblo a otro, por ejemplo, podrás seguir el camino marcado o dedicarte a explorar. Detrás de una colina, en un valle o en lo más profundo de una arboleda podrás encontrar algún tesoro oculto. Además, el día y la noche se suceden cambiando el aspecto del entorno y la dureza de los enemigos.

6. Porque su fórmula de juego está a prueba de bombas
Los combates por turnos a base de menús pueden parecer algo arcaicos, pero en ***Dragon Quest*** están realizados de tal manera que nunca se hacen pesados o repetitivos. El espacio entre ellos es suficiente, y las posibilidades de ataque y de defensa elevadas. >





EXPLORANDO EL MUNDO > A la hora de avanzar por los escenarios podrás elegir a cualquiera de los protagonistas del juego.

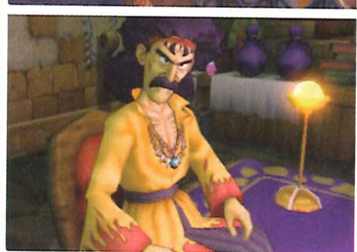




SECUNDARIOS DE EXCEPCIÓN

Aparte de la trama central del juego, en la historia de Dragon Quest te toparás con multitud de «sub-temas» paralelos que tendrás que resolver para poder avanzar. En estos cobrarán gran protagonismo una serie de personajes de lo más particular, cada uno con una personalidad definida y distinta al resto.







7. Porque todos los personajes evolucionan a tu ritmo
Según vayas consiguiendo experiencia al acabar con los enemigos, podrás decidir en qué invertir los puntos que se te otorgan. Cada uno de los protagonistas cuenta con cuatro especialidades (espadas, arcos, hachas) y además una «habilidad innata». Angelo, por ejemplo, emplea su carisma, y Jessica su poder de seducción, para obtener ventaja sobre los enemigos.

8. Porque está lleno de retos alternativos
El «Pote de Alquimia», por ejemplo, te permitirá combinar objetos para conseguir otros nuevos. Hay una «Arena de Monstruos» donde hacer combatir al grupo de enemigos que hayas reclutado. Y también encontrarás un casino con todo tipo de juegos de azar.

9. Porque es la mejor versión
Olvida las enormes franjas negras y la pérdida de velocidad. La conversión PAL es casi perfecta, y lo mismo puede decirse de la traducción al castellano. Además, tanto la música como el sistema de menús han sido mejorados con respecto al original. Así como las voces (en inglés), a cargo de actores profesionales.



COMBATES PELIAGUDOS > El nivel de dificultad del juego es bastante elevado. Tendrás que subir el nivel de experiencia de tu equipo para triunfar.

DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY... 12+





Todos y cada uno de sus apartados han sido cuidados hasta el más mínimo detalle. Toda una obra de artesanía digital.

Quizá pueda parecer algo anticuado y lento de desarrollo para los cánones actuales de la industria.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

GRÁFICOS > A pesar de tener ya año y medio, tanto el diseño de personajes y escenarios como el motor gráfico son excepcionales. **9.3**



SONIDO > Las melodías orquestadas son dignas de ser escuchadas incluso fuera del juego. Las voces, aunque en inglés, son geniales. **9.6**



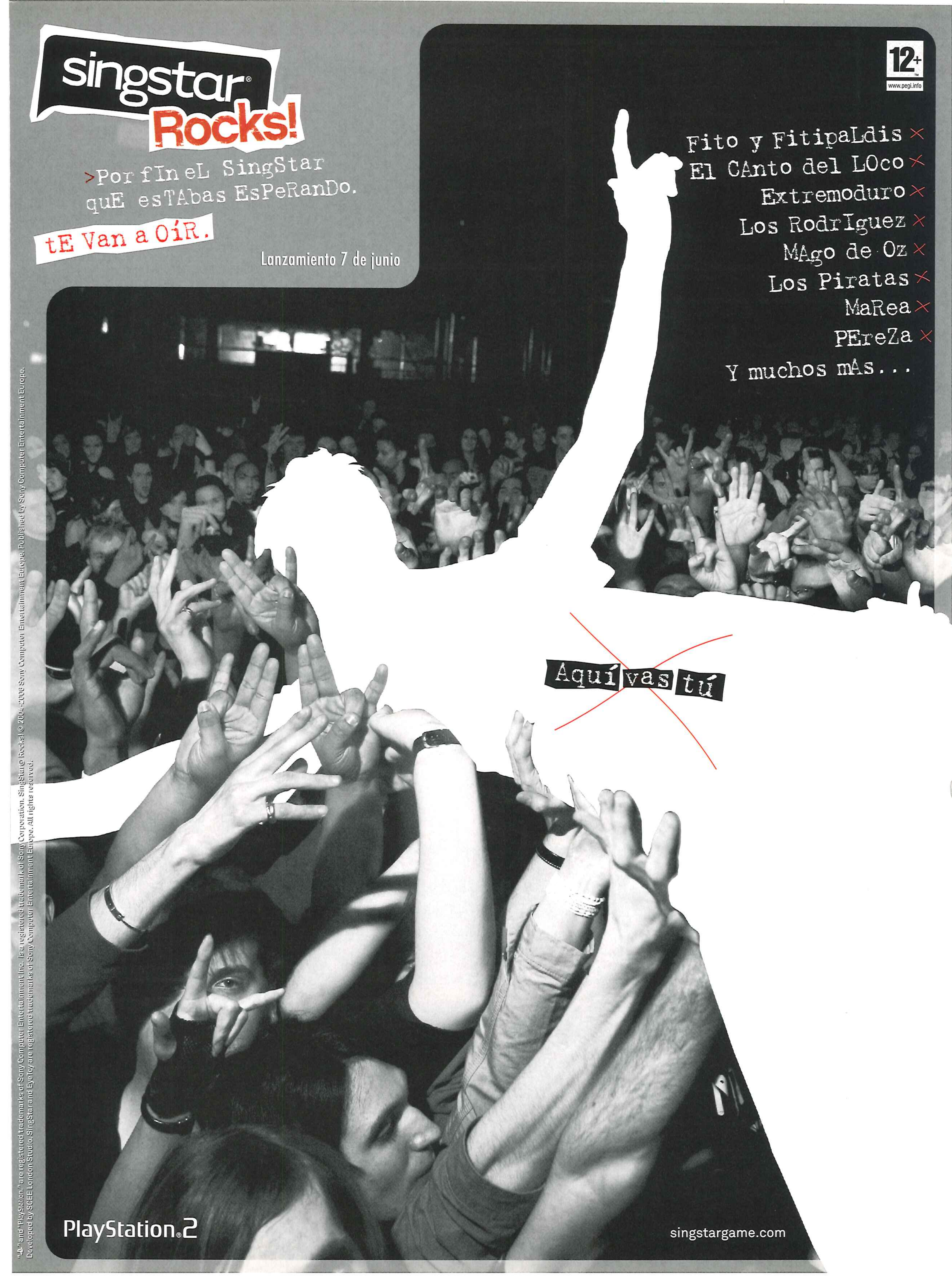
JUGABILIDAD > Su fórmula de juego es muy tradicional, pero está tan bien ajustada como el mejor reloj de precisión. **9.4**



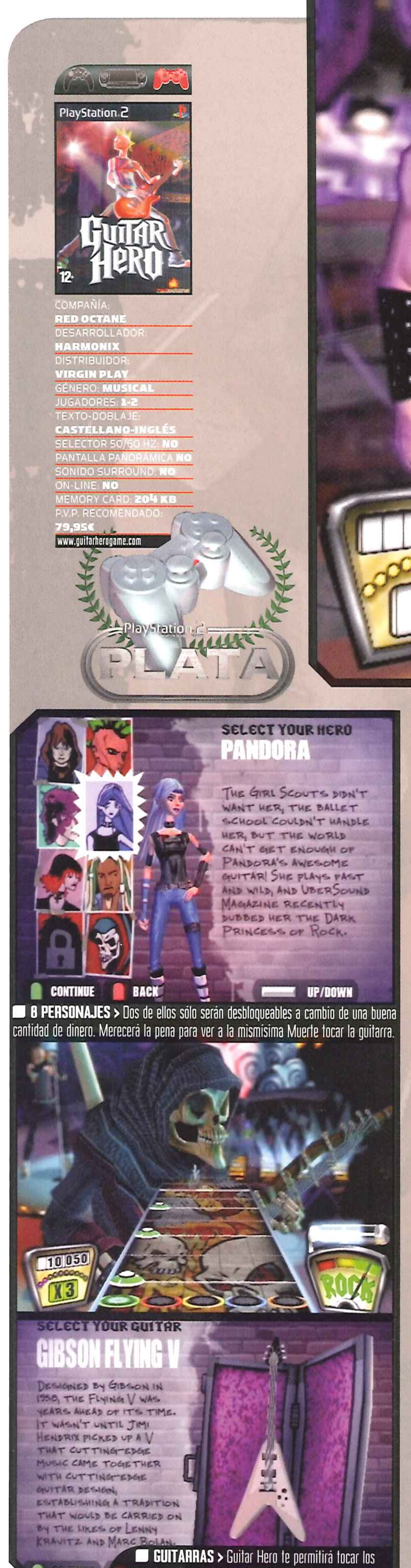
DURACIÓN > Más de cien horas de juego te esperan a lo largo y ancho de su mundo. El nivel de dificultad es bastante exigente. **9.7**

CONCLUSIÓN > Se ha hecho esperar, pero la llegada de la saga a nuestro país trae consigo el mejor juego de rol en mucho tiempo, y uno de los más brillantes de la generación actual.


9.5


singstar
Rocks!
>Por fIn eL SingStar quE esTAbas EsPeRanDo.
tE Van a OíR.
Lanzamiento 7 de junio
12+
www.pegi.info
Fito y FitipaLdis
El CAnto del LOco
Extremoduro
Los RodrIguez
MAgo de Oz
Los Piratas
MaRea
PEreZa
Y muchos mAs...
Aquí vas tú
PlayStation 2
singstargame.com
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. SingStar® Rocks! © 2004-2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by SCEE London Studio. SingStar and EyeToy are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

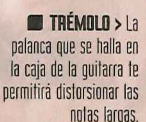




8 PERSONAJES > Dos de ellos sólo serán desbloqueables a cambio de una buena cantidad de dinero. Merecerá la pena para ver a la mismísima Muerte tocar la guitarra.

GUITARRAS > Guitar Hero te permitirá tocar los modelos más conocidos de guitarras Gibson.





TRÉMOLO > La palanca que se halla en la caja de la guitarra te permitirá distorsionar las notas largas.



GUITAR HERO

UUUUHHHH, NENA VOY A SER UNA ROCK & ROLL STAR

POR **NEMESIS**

En **Konami** deben estar subiéndose por las paredes, de pura y lógica rabia, ante el inesperado, aunque muy merecido, éxito de ***Guitar Hero***. Desarrollado por **Harmonix** (creadores de títulos tan diversos como *Karaoke Stage* o *Amplitude*) y **Red Octane**, este simulador de guitarra eléctrica no es muy diferente (por no decir idéntico) al *Guitar Freaks* de **Konami**. La astucia de **Red Octane** ha sido adaptar esa mecánica al gusto occidental. Las melodías 100% japonesas han sido sustituidas por 30 auténticos clásicos del *Rock* de todos los tiempos, convenientemente versionados por aquello de no arruinarse económicamente en el intento. Ozzy Osbourne (en solitario y cuando formaba parte de *Black Sabbath*), *ZZ Top*, *Led Zeppelin*, *Queen*, *Red Hot Chilli Peppers*, *Megadeth*, David Bowie, *The Ramones*, *Boston*, Franz Ferdinand, *Pantera*, *The Donnas*, *Sum41*, *Cream*, *Motörhead*, Jimmy Hendrix o *The Blue Oyster Cult* son algunos de los artistas versionados de manera prodigiosa por **Harmonix** en un videojuego que entusiasmará a todos aquellos que aman el *Rock* pero jamás han tenido el oído, o la oportunidad necesaria, para agarrar una guitarra de verdad. Ahora, en su lugar, podrán utilizar el mando especial que se suministra con ***Guitar Hero***, una coqueta reproducción a escala de una auténtica guitarra *Gibson SG*,



3D CLÁSICOS > A los que hay que añadir además un buen número de singles de nueva factura, creados en exclusiva para este juego.

LA ALTERNATIVA

GUITAR FREAKS

Hoy en día no existe alternativa en el mercado occidental a Guitar Hero. Sólo Guitar Freaks, disponible únicamente en Japón.



ANATOMÍA DE LA GIBSON SG

El pack de Guitar Hero incluye el juego y este impresionante mando/guitarra con el que podrás emular a dioses de la talla de Steve Vai o Eddie Van Halen. **Red Octane** prepara nuevos modelos inspirados en otras leyendas de *Gibson*, como la *Explorer* o la *Flying V*.

El mástil: Tiene cinco botones o trastes con los colores correspondientes a las notas que aparecerán en pantalla.

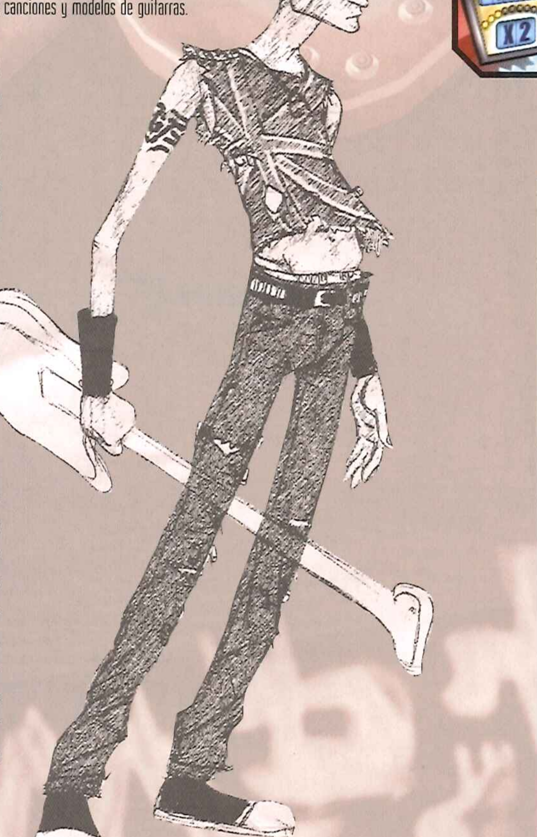
«El pulsador»: Sería el equivalente a las cuerdas de la guitarra. Púlsalo al mismo tiempo que los botones de colores.

El trémolo: Utilízalo para distorsionar las notas largas, representadas en el juego como líneas, y multiplicarás tus puntos.



LA TIENDA > Aquí podrás adquirir, con el dinero de las actuaciones, nuevas canciones y modelos de guitarras.





a la que se ha dotado de cinco botones en el mástil (dos más que en la guitarra de *Guitar Freaks*), una palanca a modo de púa en la caja y la auténtica novedad: una palanca o trémolo, con la que distorsionar las notas largas. La mecánica no puede ser más simple y más adictiva: hay que pulsar los colores que surgen desde el fondo de la pantalla al mismo tiempo que se «usa la púa» de la guitarra. El modo Fácil, en el que sólo se utilizan tres de los cinco botones del mástil, será tu maestro en esta aventura como guitarrista de un grupo de *rock*, desde los modestos inicios, tocando en sótanos y garitos de mala muerte, hasta llenar estadios. Si te gusta el *rock*, este es el juego por el que has estado rezando décadas. Falla y oirás cómo desafinas. Acierta y te sentirás un Dios del Metal. No es de extrañar que **Guitar Hero** se haya convertido en la sensación de 2005 en EE.UU. y vaya camino de repetir ese mismo éxito en Europa. Es imposible despegarse de la guitarra. Te dolerán los dedos. Las paredes se vendrán abajo. Los vecinos llamarán a la policía. ¿Qué importa si puedes convertirte por unas horas en un as de la guitarra? Bravo por **Virgin Play** por tener el arrojo y la inteligencia de traer un título tan necesario a España.

GUITAR HERO

12+

(+) La guitarra/mando. La selección de canciones. Eso sí que es acertar de pleno.

(−) Sólo una pega, ¿cómo es posible concebir un homenaje a la guitarra eléctrica y no incluir algún tema de AC/DC?

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

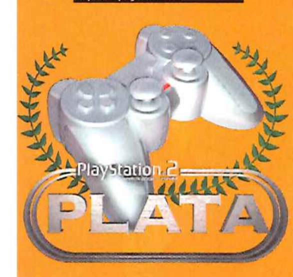
GRÁFICOS> El juego mostrará a tu guitarrista en plena faena, aunque no lo podrás ver porque estarás ensimismado con las notas.	7.9
SONIDO> Las versiones son sencillamente fantásticas, y las canciones nuevas, geniales. Sólo «canta» un poco la versión de Motörhead...	9.4
JUGABILIDAD> La mecánica es sencilla y apasionante. Buena culpa de ello la tiene el fantástico mando/guitarra.	9.2
DURACIÓN> Superar los dos últimos niveles de dificultad te pondrá a la altura de un auténtico virtuoso de la guitarra.	9.0

CONCLUSIÓN> La sensación del año para PlayStation 2. Se acabó el hacer «air guitar» con una raqueta. Con este juego podrás sentirte de una vez por todas una estrella de Rock & Roll.





COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **READY AT DAWN**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **320 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€**
http://es.playstation.com





COMO UNA PELI > A lo largo de la aventura podrás contemplar más de 30 minutos de ingeniosos vídeos repletos del característico humor de la comadreja peluda.



NIVELES > Tendrás que afrontar un total de 17 niveles donde la habilidad con el control y el ingenio son fundamentales para conseguir el 100%.



DAXTER

EL REINADO DE JAK HA TERMINADO, AHORA COMIENZA EL DE DAXTER...

POR **ANNA**



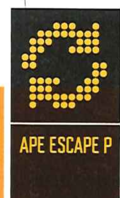
Cierra los ojos e imagina cómo sería el mejor juego de plataformas... Seguro que en tu mente se irá construyendo un mundo bucólico lleno de colorido con personajes medio humanos, medio seres extraños. Fases que alternan pruebas de habilidad con otras de manejar un arma para acabar con los maleantes enemigos, que son ni más ni menos que criaturas caricaturescas (que más que miedo dan risa). Minijuegos divertidos y tan sencillos de mecánica que te mantienen pegado hasta que los ojos te hacen «chiribitas». Un argumento divertido, lleno de humor que absorbe tu atención y te atrapa para que no abandones hasta llegar al desenlace final. Dos protagonistas, como el Gordo y el Flaco o Bud Spencer y Terence Hill, es decir, uno que provoca la carcajada y otro que guía la acción... Todas estas cualidades que imaginas (o mejor dicho, imagino) fueron asentadas hace cinco años y a día de hoy siguen siendo un precedente de lo que debe ser un buen juego de plataformas. Estamos hablando de *Jak And Daxter: El Legado De Los Precursores*. El juego de **Naughty Dog** que ha ido evolucionando año tras años hacia otros géneros que no son los que precisamente los seguidores de la saga esperaban. Pues bien, hemos visto madurar a Jak, somos testigos del carácter agrio que se le ha quedado tras su arresto en prisión, de los superpoderes que ha adquirido... Tanto se ha complicado el argumento y jugabilidad de la franquicia que ha perdido el encanto. Tal es así, que el padre de la criatura (Jason Rubin) ha tirado la toalla y ha sido **Ready At Dawn** quien ha tomado el relevo para volver a los orígenes de *Jak And Daxter*. Aunque esta vez el único protagonista, y sin compañero que le siga, será Daxter. Sin duda, una buena elección, pues con la comadreja peluda ha vuelto la frescura y diversión, y encima en **PSP** (te aseguro que querrás llevarlo a todas partes contigo). La historia arranca justo donde comienza la segunda entrega, *Jak II*, con el héroe encarcelado en la prisión de Villa Refugio. Daxter

COMPATIBLE CON JAK X

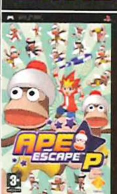
Si conectas, mediante USB, el Daxter de PSP con Jak X de PS2 podrás desbloquear en ambos títulos jugosos extras. Así, en la edición para PlayStation 2 activarás un personaje secreto (Kraeden) y el Daxtermobile, un veloz kart que lleva de adorno la cabeza de Daxter.



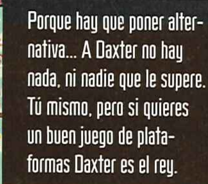
LA ALTERNATIVA



APE ESCAPE P



Porque hay que poner alternativa... A Daxter no hay nada, ni nadie que le supere. Tú mismo, pero si quieres un buen juego de plataformas Daxter es el rey.



HISTORIA JAK AND DAXTER

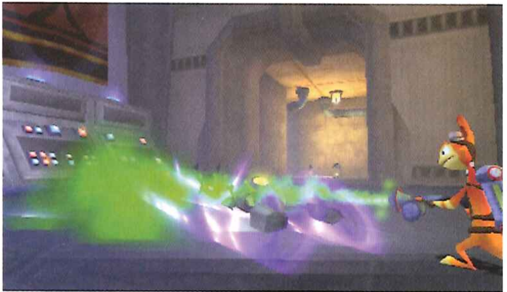
El Legado De Los Precursores (2001) cambió el concepto de plataformas y muchos programadores imitaron. Después El Renegado (2003) tomó un rumbo más serio y adulto adquiriendo un Pegi 12+ y perdiendo cierto encanto. Jak III supuso una revolución técnica en el género pero ya no se parecía en nada a sus comienzos... Y en 2005, con Jak X, Naughty Dog perdió el rumbo creando un juego de conducción.





■ **COMBATE DE BICHOS >** En esta modalidad, de mecánica parecida al popular piedra, papel o tijera, podrás jugar contra tres usuarios vía Wi-Fi.





■ **FUMIGADOR MULTIUSOS >** Este aparato te servirá tanto para eliminar insectos enemigos como de propulsor al ponerlo en contacto con el fuego.



■ **NAVES >** Sí, tendrás que pilotar estos cacharros.





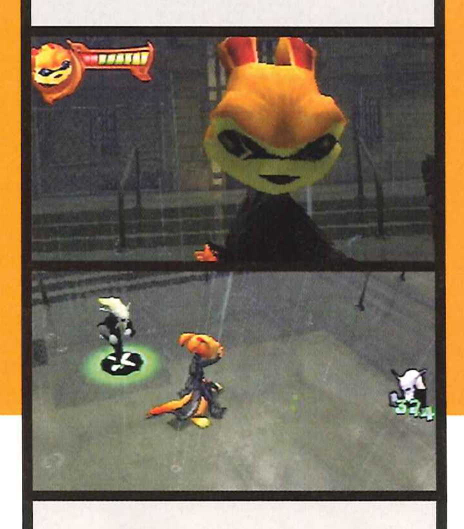


decide buscar trabajo mientras averigua la forma de poner en libertad a su camarada. Con «matamoscas» en mano y un curioso fumigador multiusos deberá afrontar infinidad de desafíos que te llevarán por un total de 17 niveles.

Daxter no es sólo el mejor juego de plataformas, sino uno de los más logrados títulos para **PSP**. Posee una calidad gráfica bastante digna, sin ningún tipo de ralentizaciones y, lo mejor, con ausencia de pantallas de carga. Se acabó eso de tener que esperar dos minutos para cambiar de pantalla... Voces dobladas al castellano por los mismos actores de anteriores entregas, diálogos que derrochan pildoritas de humor. Y unos minijuegos que parodian famosos largometrajes, aparte de la modalidad multijugador en la que hasta cuatro usuarios pueden participar. Se trata de Combate de Bichos que, con una simple mecánica similar al piedra, papel o tijera, logra que te piques cosa fina con tus amigos. En fin, ***Daxter*** es el juego que los verdaderos amantes de los plataformas estábamos esperando desde hace mucho, mucho tiempo.

LOS SUEÑOS DE DAXTER

Son los minijuegos que refrescan la tan adictiva jugabilidad de la aventura principal. Puedes acceder a ellos en todo momento, siempre y cuando los hayas desbloqueado anteriormente. Son un total de cinco oníricas pruebas que parodian famosas películas como The Matrix, Indiana Jones o Braveheart, en la que Daxter deberá afrontar insaciables peleas por la independencia de Escocia.



DAXTER



7+



Los minijuegos que parodian grandes producciones cinematográficas son una risa.



Aunque son 17 niveles, estos se te quedan cortos... Tantos años de espera es lo que tiene, siempre quieres más.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > La ausencia de pantallas de carga es un logro para un juego de PSP. Escenarios, personajes... mantienen el look original. **9.3**



SONIDO > Las voces en castellano de Daxter son las mismas que las de anteriores entregas en PS2. Buena banda sonora y correctos efectos. **9.0**



JUGABILIDAD > Sencillo, intuitivo, variado. Se echaba de menos una jugabilidad así. La ausencia de cargas hace que todo sea dinámico. **9.3**



DURACIÓN > Aunque son 17 niveles, con posibilidad de revisitarlos, 6 minijuegos, opción multijugador... Se te hará corto. **8.9**

CONCLUSIÓN > Si en tu mente aún perdura el recuerdo de El Legado De Los Precursores y no has encontrado juego que te llene, Daxter será el que cure ese vacío.



9.2



LOCALIZACIONES > Tendrás que superar misiones en el norte de África, el sur de Asia y, por último, Polonia.





¿GRAND THEFT AUTO? > El juego te da la oportunidad de robar los vehículos enemigos y aprovecharlos contra ellos.



COMPAÑÍA: **SONY C. E.**
DESARROLLADOR: **ZIPPER INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **SONY C. E.**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-32**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **499 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€ (SÓLO JUEGO) 79,95€ (CON HEADSET)**
es.playstation.com

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS

AL FIN LLEGA EL AUTÉNTICO REY DEL MUNDO ON-LINE DE PLAYSTATION 2

POR **DOC**



Cuando **PlayStation 3** y su prometido sistema de juego a través de Internet está más cerca que nunca (al menos parece confirmado su lanzamiento en noviembre), el título que desató las posibilidades On-line de **PS2** llega a su tercera entrega, alcanzando unas cotas de perfección jugable y gráfica nunca vistas en un *shooter*; al menos no en uno cuyas opciones a través de la red se plantean como el elemento más importante en el juego. **Zipper** ha unido catorce misiones para un solo jugador, con objetivos de lo más variado, a un modo On-line inmejorable, compuesto por doce diferentes escenarios y ocho tipos de mapas. Las novedades de esta nueva entrega afectan tanto al modo On-line como al modo Historia, y se relacionan al mismo tiempo con jugabilidad y con motor gráfico. La novedad más importante es el inmenso terreno que abarca cada uno de los escenarios del título. Tiene muchísimo mérito poner en pantalla misiones con una extensión tan grande en un *shooter* de las características de *SOCOM*, pero resulta más importante la forma en la que **Zipper Interactive** ha resuelto el modo de moverte por tan magnas extensiones: con vehículos. Tanto tu personaje como tus compañeros (controlados por la CPU en el modo Historia o «humanos» en multijugador) podrán hacer uso de todo tipo de autos, desde *jeeps* hasta lanchas motoras, pasando por varios tipos de carros blindados y tanques. Como jugador, podrás elegir la posición a ocupar (ametralladora, control del vehículo o simple pasajero) y con ayuda del *Headset* podrás ordenar a los soldados controlados por la consola que suban o bajen del vehículo a voluntad. Al igual que en las anteriores entregas, el *Headset* USB



■ **NOVEDADES >** El agua no será obstáculo, ahora podrás nadar en grandes concentraciones líquidas.

LA ALTERNATIVA





BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Shooter bélico en equipo, con vehículos y posibilidades On-line, pero desde un punto de vista mucho más arcade y directo.

VEHÍCULOS

Una de las novedades más importantes del juego, sin duda. Podrás moverte rápidamente por sus inmensos escenarios y hacer uso de armas como el cañón de un tanque o una M-60 montada en un jeep.





¡NUEVO HEADSET!

Si aún no has probado ninguno de los anteriores títulos de la saga, hazte con el pack que incluye el nuevo Headset USB, ya que de otra forma estarás perdiendo una genial forma de interactuar con tu equipo en el modo Historia y la forma más rápida de comunicarte con los demás jugadores a través de Internet. El juego también se vende sin Headset, para los asiduos.







■ **ESCENARIOS >** Aunque su frame rate no es muy estable, los entornos de SOCOM 3 son muy realistas y están muy detallados.

añade dinamismo y realismo al juego, a la vez que se convierte en algo imprescindible en las partidas multijugador, donde podrán enfrentarse un máximo de 32 jugadores. El control del soldado sigue resultando muy preciso e intuitivo, aunque su alto detalle gráfico desestabiliza ligeramente el *frame rate* en determinadas ocasiones, haciendo complicada la tarea de apuntar a zonas vitales. Junto a la extensión de los escenarios, el *engine* creado por **Zipper Interactive** para su nuevo *SOCOM* presenta un aspecto muy realista gracias a una eficiente utilización de la iluminación y, en el caso de los personajes, a un impecable motor físico. Para los poseedores de **PSP**, este título añade una opción más: dependiendo de tu comportamiento en la versión de **PS2** y la de **PSP**, podrás desbloquear elementos en ambas versiones conectando las consolas a través del puerto USB. El mes que viene, con más espacio, te contaremos las virtudes de las opciones multijugador de *SOCOM 3* en nuestra sección On-line.

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS 16+



No encontrarás ningún otro juego en PlayStation 2 con más posibilidades para jugar a través de Internet.

Si no te gusta complicarte la vida, SOCOM 3 puede ser algo apabullante, sobre todo con el planteamiento de las misiones.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Aunque su frame rate es mejorable, Zipper ha hecho un excepcional trabajo con la extensión y el detalle de los escenarios. **8.6**



SONIDO > Su excepcional doblaje al castellano y la posibilidad de comunicarte con jugadores (humanos y CPU) por el Headset es lo mejor. **8.9**



JUGABILIDAD > El control del soldado es muy intuitivo y el desarrollo y la dificultad de las misiones está muy bien ajustada. **9.0**

DURACIÓN > El modo On-line y sus múltiples posibilidades le dan una vida infinita a SOCOM 3... hasta la aparición de una versión para PS3. **9.5**

CONCLUSIÓN > Si te gustan los shooters, estás frente al rey de PS2, sobre todo en lo que se refiere a las posibilidades multijugador On-line. Nadie puede ofrecer más que SOCOM 3 en la red.



SOCOM: U.S. NA

FIRETEAM BRAVO



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **ZIPPER INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-16**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **768 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€ (INCLUYE HEADSET)**
www.yourpsp.com

JUEGA ON-LINE EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR

POR **DOC**



De entre todos los títulos creados para **PlayStation 2**, uno de los más complicados de plasmar en **PSP**, con una calidad aceptable, es sin duda *SOCOM*. ¿Qué pasaría con su motor gráfico, su control y, sobre todo, sus posibilidades On-line y el sistema de comunicación por *Headset*? **Zipper** lo tiene claro, y no sólo ha conseguido que **PSP** transmita, en la medida de lo posible, las mismas sensaciones que la versión de *SOCOM 3* para **PlayStation 2**, ajustando al máximo el sistema de control, sino que ha obligado a **Sony** a crear un *Headset* exclusivo para el juego, que si bien no funcionará para dar órdenes a tu compañero de equipo en el modo Historia, será esencial a la hora de jugar On-line. Y es que aunque ***FireTeam Bravo*** es un título para una portátil, *SOCOM* no sería lo mismo sin sus modalidades On-line (estas han sido reducidas con respecto a la última entrega para **PS2**), además dichas opciones de juego a través de Internet son muy superiores a las de cualquier otro título creado para **PSP**, empezando por la opción de comunicarte en tiempo real con tu compañeros de equipo. Respecto al control, **Zipper** ha resuelto la falta de un segundo *stick* analógico de una forma muy eficiente, aunque hace falta algo de tiempo para acostumbrarse. El *stick* analógico, inicialmente, permite avanzar, retroceder y girar (mezclando los dos *sticks* analógicos); de tal modo que si dejas pul-

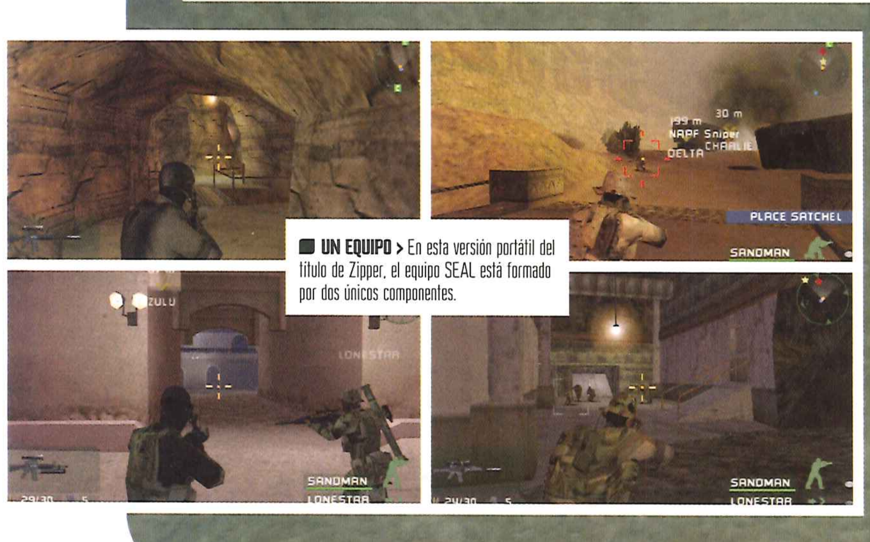




ESCENARIOS > Los entornos están ambientados en diversos lugares del mundo y tienen calidad, aunque la distancia de dibujado no es excesivamente grande, como puedes ver en las pantallas.



ENGINE 3D > La iluminación es uno de los fuertes en el motor de Fire-team Bravo, ya que su bajo frame rate y entramadas texturas le restan calidad.



UN EQUIPO > En esta versión portátil del título de Zipper, el equipo SEAL está formado por dos únicos componentes.

HEADSET PSP

El título de Zipper Interactive llega a PSP junto a un nuevo Headset, que servirá para comunicarte con tus compañeros de equipo durante las partidas en Internet. Es una lástima que no se pueda utilizar para dar órdenes a un compañero durante el modo Campaña.







sado L, harás *strafe*. Y si pulsas la dirección derecha en el *control pad*, el control cambiará, en tiempo real, a *Free Look*. El sistema para apuntar a los enemigos recuerda al de la saga *Syphon Filter*, pues si un enemigo se encuentra en tu ángulo de visión, basta con dejar pulsado el botón R para bloquear la retícula sobre él. En general, los controles no son ni mucho menos intuitivos, pero tras las primeras misiones no tendrás problemas, sobre todo teniendo en cuenta que el desarrollo de ***FireTeam Bravo*** se basa más en el sigilo y la estrategia que en disparar a una veintena de enemigos al mismo tiempo. Técnicamente está a la altura de las expectativas: buenas animaciones y escenarios y situaciones de lo más realistas. En definitiva, si te gusta la saga, no dejes escapar la oportunidad de jugar las nuevas misiones y su divertido modo On-line.

EFECTOS CLIMÁTICOS > En determinados escenarios tendrás que sufrir las inclemencias climáticas.

LA ALTERNATIVA

SPLINTER CELL ESSENTIALS

Aunque el sigilo es la constante en el título de UbiSoft, no encontrarás título más parecido a SOCOM que Splinter Cell Essentials.

MODO MULTIJUGADOR

Lo mejor del título de Zipper, sus posibilidades On-line, también llegan a la portátil de Sony. Fireteam Bravo permite el juego Ad-Hoc y en modo infraestructura (On-line), para un máximo de 16 jugadores, con Headset, en 7 diferentes mapas y cinco modalidades de juego.

SOCOM U.S.N.S. FIRETEAM BRAVO 16+

Lo mejor del título de Zipper es que incluye posibilidades On-line y que se vende junto al nuevo Headset para PSP.

Gráficamente no aporta nada al panorama portátil. Al principio, cuesta bastante hacerse con su peculiar control.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Su puesta en escena es de lo más realista, pero técnicamente está lejos de los últimos títulos para PSP.	7.9
SONIDO > El doblaje al castellano es el mejor que hemos escuchado en la portátil de Sony. Sus efectos de sonido son muy efectivos.	9.3
JUGABILIDAD > Es como jugar al último SOCOM de PS2 pero algo más simple. Al comienzo cuesta bastante hacerse con el control.	8.6
DURACIÓN > Incluye dos misiones más que el SOCOM 3 de PS2 (aunque más sencillas) y un modo On-line que le da una vida casi infinita.	9.3

CONCLUSIÓN > Aunque técnicamente no es una maravilla, Zipper ha sabido trasladar el espíritu de shooter realista y de prodigio On-line a PlayStation Portable sin perder apenas jugabilidad. **8.8**

VEHÍCULOS > Las principales marcas europeas están representadas con sus coches más potentes y algunos más «normalitos» también.

RIVALIDAD > El comportamiento de los rivales es bastante agresivo.

360 GRADOS > Con los botones L y R podrás girar la cámara alrededor del vehículo. De esta forma conseguirás las tomas más espectaculares.

EVOLUTION GT



COMPAÑÍA: **BLACK BEAN**
DESARROLLADOR: **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **661 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
evolutiongt.com

TODO ESTÁ INVENTADO EN EL GÉNERO... ¿O NO?



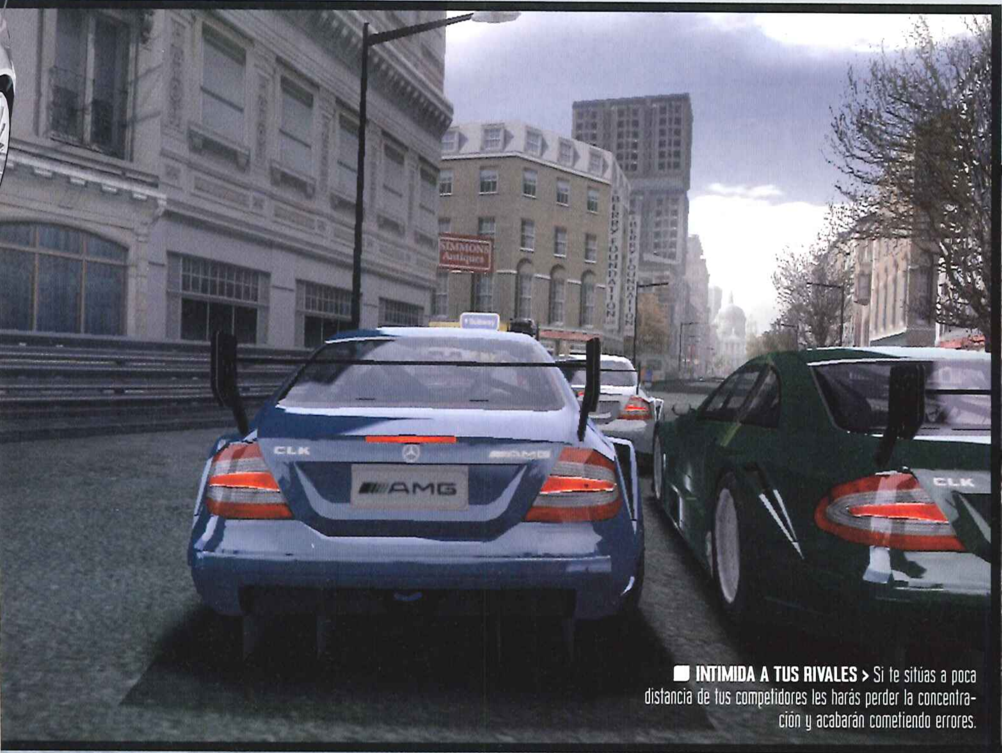
El año pasado por estas fechas una pequeña producción italiana sorprendió a todos los que se atrevieron a adentrarse en ella (que me temo no fueron muchos). Se trataba de *S.C.A.R.* (*Squadra Corse Alfa Romeo*), un original simulador de conducción centrado en la popular escudería italiana. Con este juego la compañía **Milestone** inauguraba un nuevo sub-género bautizado por ellos mismos como CARPG. De acuerdo, el juego de siglas no es lo más ingenioso del mundo, pero servía a la perfección para definir el concepto que proponían los programadores. Y este no era otro que meterte de lleno dentro del casco del piloto. Puede parecer obvio, pero es que en esta ocasión era más cierto que nunca. A medida que ganabas carreras podías mejorar sus aptitudes, comprar nuevo equipamiento y, en resumen, hacerle más competitivo. Hasta la fecha se había visto este tipo de evolución centrada exclusivamente en los coches (con todo tipo de mejoras en las partes mecánicas y estéticas), pero esta es la primera vez que podía verse en el piloto en sí. Ahora, poco tiempo después, la mayoría de estas novedosas ideas han sido recicladas, mejoradas y aumentadas en este ***Evolution GT***, un proyecto mucho más ambicioso en todos los sentidos. Para empezar, se acabó lo de una única marca. Ahora podrás elegir entre 35 modelos de fabricantes de todo el mundo (la mayoría europeos, eso sí). *Opel, Audi, Pagani, Renault*... La mayoría de los vehículos están tan bien representados en pantalla como ocurría en *Gran Turismo 4* (las comparaciones son inevitables), aunque hay algunos, como los nuevos *Seat Leon* y *Alfa Brera* que no nos han convencido del todo. En cuanto a circuitos, se mezclan los urbanos (como Milán o Barcelona) con los de competición (*Donington Park, Laguna Seca* o Albacete). Con los escenarios ocurre lo mismo: la gran parte son muy bellos, aunque hay algunos algo sosos. En cualquier caso, dentro del apartado gráfico obtiene una nota muy cercana al sobresaliente. Una vez empieces a jugar verás que la cono-

EN PRIMERA PERSONA > Una de las tres vistas incluidas en el juego te situará dentro del habitáculo del coche.



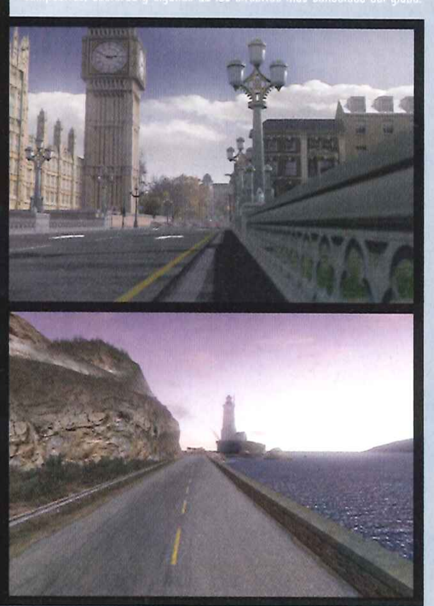


Sé que nos repetimos como el ajo, pero es que en este género es el juego más recomendable, y además ahora está en Platinum.

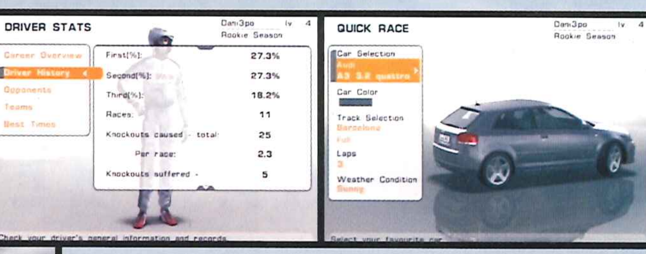


INTIMIDA A TUS RIVALES > Si te sitúas a poca distancia de tus competidores les harás perder la concentración y acabarán cometiendo errores.

ENTORNOS REALISTAS > Los hay de todo tipo: urbanos, campestres, costeros y algunos de los circuitos más conocidos del globo.







MODO CARRERA > La modalidad principal del juego te llevará a meterte en la piel de un piloto y gestionar sus capacidades para la conducción, así como el equipo al que pertenece y el equipamiento que lleva puesto.

cida fórmula de elegir un coche y echar a rodar aquí no tiene cabida: cada una de las pruebas del modo principal te propone un vehículo y un recorrido diferente, algo que se termina agradeciendo. Así pues, las posibilidades de evolución se centran en el piloto. Todo lo que hagas en la carrera (adelantar, noquear a un rival intimidándole, derrapar...) tendrá su recompensa en forma de puntos de experiencia. Esto es uno de los grandes puntos a favor: no te importará perder una prueba y tener que repetirla (el nivel de dificultad es bastante alto) ya que siempre sentirás que estás avanzando. Con esos puntos de experiencia podrás hacer a tu piloto más rápido, hábil e inteligente. Además, la aparición de posibilidades como la de retroceder en el tiempo durante unos segundos para corregir errores, a pesar de no casar demasiado con la intención realista del juego, le añade mayor emoción. Un juego profundo, que posiblemente será incomprendido por muchos, pero que merece la pena.



S.C.A.R. > La anterior producción de Milestone es uno de los simuladores preferidos de The Elf, nuestro amado director



EVOLUTION GT

3+

Las originales posibilidades de su desarrollo y el buen acercamiento a la simulación más exigente.

En algunos detalles se aprecia que no se trata de un juego de una gran compañía con muchos programadores.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > En muchas ocasiones te preguntarás si estás ante GT4. No es para tanto, pero raya a gran altura.	8.9
SONIDO > Como suele ocurrir en estos títulos, los efectos de sonido cobran todo el protagonismo y son muy similares a los reales.	9.0
JUGABILIDAD > El control es bastante duro al principio, y aunque no deja de ser un simulador, más tarde se hace más llevadero.	9.1
DURACIÓN > No es tan largo como otros simuladores, pero tiene pruebas más que suficientes para no hacerse corto.	9.0

CONCLUSIÓN > Los italianos de Milestone han logrado con bastante éxito aunar nuevas ideas con un desarrollo de simulador tradicional y exigente. Dale una oportunidad. **9.0**







MULTIJUGADOR MULTITUDINARIO > Con dos juegos de pulsadores y esta edición de Buzz! podrás disputar partidas de hasta ocho jugadores simultáneos.



BUZZ! EL GRAN RETO

PlayStation 2 BRONCE

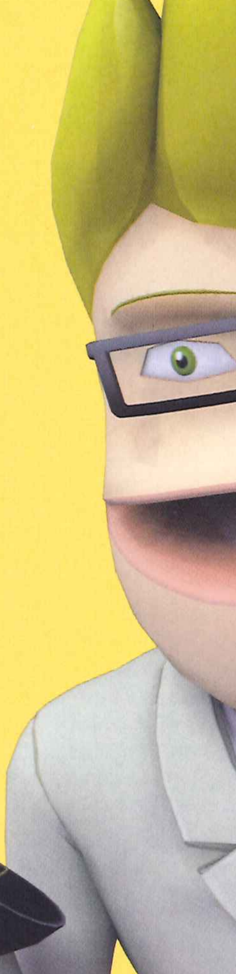
COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **RELENTLESS SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PARTY GAME**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **153 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99€ (SÓLO EL JUEGO) 59,99€ (JUEGO + PULSADORES)**
www.buzzthegame.com/

VOLVERÁN LAS MANOS A LOS PULSADORES

POR **SUPERNENA**

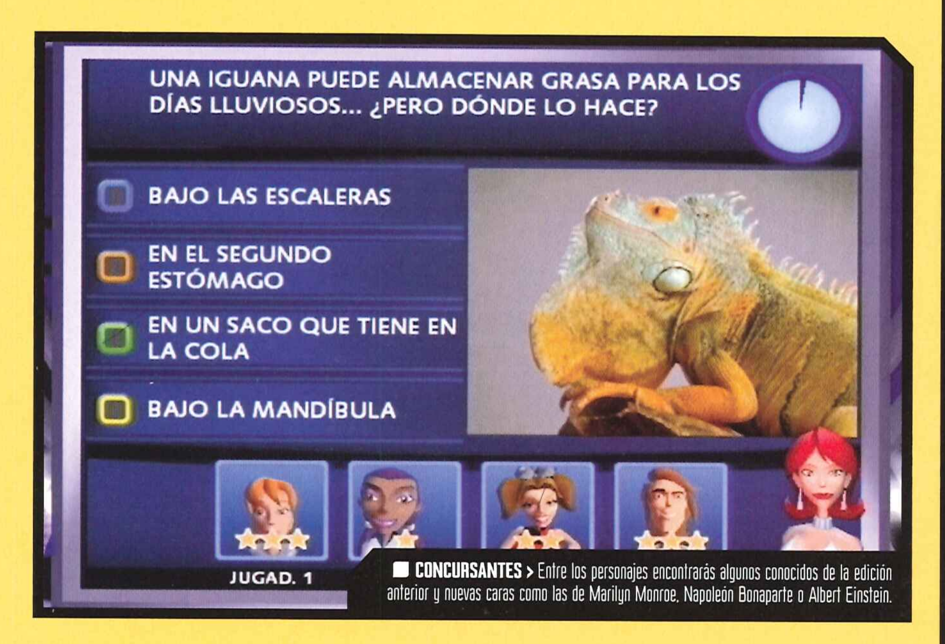


Muy buenas noches, señoras y señores espectadores, sean todos ustedes muy bienvenidos a ***El Gran Reto***, el nuevo programa presentado por el carismático Buzz, al que todos vosotros recordaréis del concurso musical que llevaba su mismo nombre y del que hace unos meses pudisteis disfrutar en exclusiva en **PlayStation 2**. En esta edición, el presentador de pelo rubio y movimientos inverosímiles regresa para plantear a sus concursantes un nuevo desafío, que esta vez trascenderá lo musical para poner a prueba también sus conocimientos generales así como su dominio en el terreno deportivo y cinematográfico. Por si algún despistado se perdió la primera edición de *Buzz!*, es conveniente recordar que su sencilla e intuitiva mecánica se basa en el uso de unos pulsadores (a la venta junto al juego) que se conectan al puerto USB de la consola y cuyas cinco teclas de colores serán lo único que los concursantes necesiten para dar respuesta a las diferentes cuestiones que vayan apareciendo en pantalla. Como su antecesor, el concurso se estructura en diferentes pruebas que podrán ser afrontadas de forma individual o integradas en una apasionante partida multijugador. Los seguidores de la primera entrega recordarán pruebas como Pasa la Bomba, Acumulador de Puntos, El Robapuntos o El Dedo Más Veloz pero ***El Gran Reto*** ofrece otras nuevas como Pregunta a Un Amigo (en la que tendrás que pasar la pregunta a otro jugador, con el que compartirás los puntos) o El Pistolero (en la que el concursante tendrá que ser certero tanto a la hora de encontrar respuestas, como a la de «disparar» al jugador al que quiere quitar puntos). Para la nueva temporada se ha





MULTIMEDIA > Además de los temas musicales (de calidad más que cuestionable) que acompañaban a las preguntas en Buzz! The Musical Quiz, en El Gran Reto las preguntas se acompañan con dibujos, fotografías (que en algunas pruebas aparecen progresivamente) o hasta secuencias de vídeos.



CONCURSANTES > Entre los personajes encontrarás algunos conocidos de la edición anterior y nuevas caras como las de Marilyn Monroe, Napoleón Bonaparte o Albert Einstein.

ampliado el plató de forma que ahora podrá albergar trepidantes partidas multijugador que enfrenten hasta a ocho concursantes de manera simultánea (aunque para ello será imprescindible contar con dos juegos de pulsadores). Por supuesto que si alguno de los espectadores lo desea, también podrá participar en un concurso en solitario, pero (el que avisa no es traidor) el nivel de diversión decrece considerablemente en el modo individual. De cualquier modo, y como ya hemos adelantado en la presentación, para participar en este concurso habrá que refrescar tanto los conocimientos de cultura general como de cultura popular porque ***El Gran Reto*** contiene más de 5.000 preguntas de todo tipo (y el 40% de ellas localizadas) de forma que el espectro intelectual de los concursantes deberá abarcar aspectos tan dispares como las especies conocidas de lepidópteros, los nombres de los protagonistas de series como *Los Serrano* o diferentes citas históricas o literarias. Y si en el concurso musical las preguntas estaban apoyadas por las correspondientes melodías, en esta nueva edición, la dirección de la cadena ha tirado la casa por la ventana y permitirá acompañarlas además de vídeos y fotografías. En definitiva, un concurso para no despegarse de la pantalla.

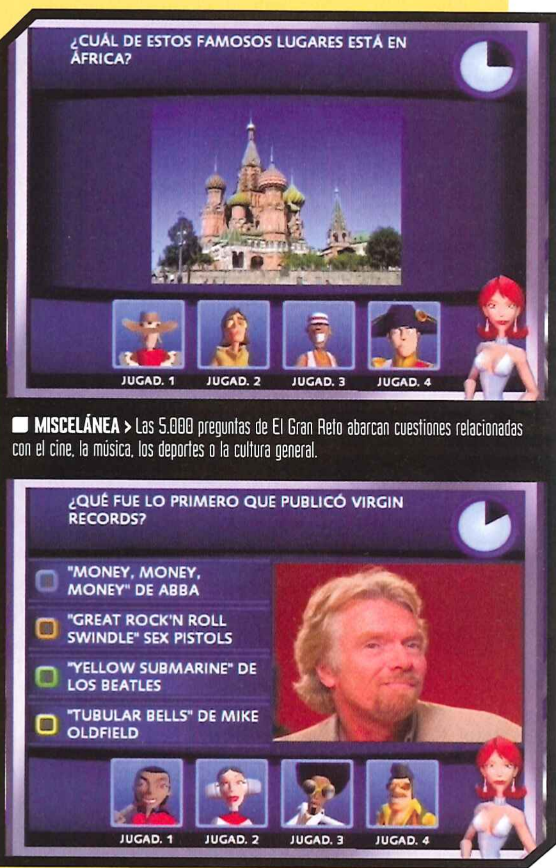


LA ALTERNATIVA



BUZZ! THE MUSICAL QUIZ

El primer título diseñado para utilizar los pulsadores es muy similar a éste pero con una temática que se limita al panorama musical.



MISCELÁNEA > Las 5.000 preguntas de El Gran Reto abarcan cuestiones relacionadas con el cine, la música, los deportes o la cultura general.



BUZZ! EL GRAN RETO

3+

+ El estilo «Trivial Pursuit» es una opción mucho más interesante que limitarse a preguntas musicales.

− Se echa de menos un mayor repertorio de animaciones para ilustrar las emociones de los concursantes.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > No hay mucho que destacar al respecto. Añade a la anterior versión vídeos y fotografías pero poco más.	7.0
SONIDO > Las melodías están tan poco conseguidas como si de verdad estuvieran interpretadas con un órgano Casiotone. Los efectos están bien.	6.8
JUGABILIDAD > Sustituir el DualShock por un pulsador lo convierte en un título casi más intuitivo que los que usan cámara EyeToy.	9.5
DURACIÓN > El típico juego con el que te aburrirás solo pero que resulta impagable a la hora de animar una reunión de amigos.	9.0

CONCLUSIÓN > Para aquellos que eligieron al primer Buzz! como el juego más original de 2005. El Gran Reto mantiene el formato y la originalidad, y resulta mucho más ameno y variado. **9.0**



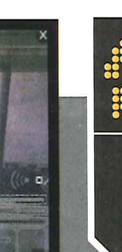


COMPAÑÍA: **UBISOFT**
DESARROLLADOR: **UBISOFT**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **ESPIONAJE TÁCTICO**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **656 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.splintercell.com

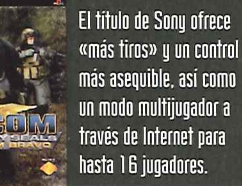


CONTROLES > El sistema de control cambiará dependiendo de la acción.

LA ALTERNATIVA



SOCOM FIRETEAM BRAVO



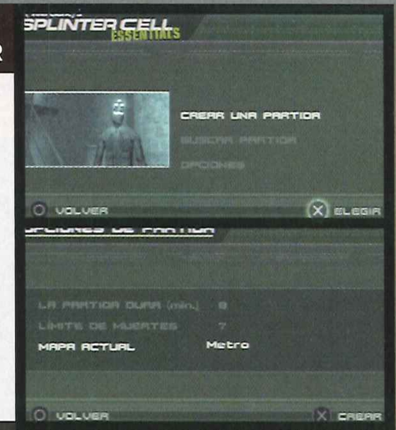
El título de Sony ofrece «más tiros» y un control más asequible, así como un modo multijugador a través de Internet para hasta 16 jugadores.



VISIÓN NOCTURNA Y TERMAL > Como en las entregas para PS2, podrás activar la visión nocturna y la termal. Es una lástima que el juego sea tan oscuro que la mitad del tiempo haya que estar con la visión nocturna activada.

MULTIJUGADOR

Al igual que en las últimas entregas para PlayStation 2, la versión portátil de Splinter Cell incluye un modo multijugador. Eso sí, sólo podrás jugar al modo Spy Vs. Spy (un simple Deathmatch para dos usuarios) en cuatro diferentes escenarios.



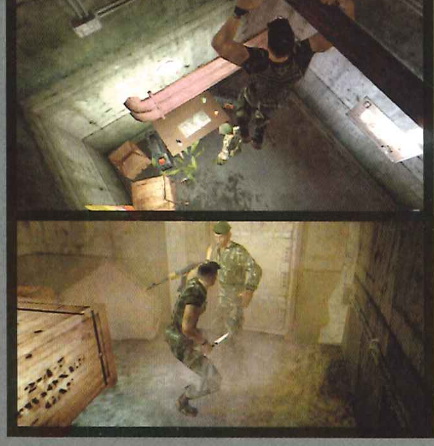
SPLINTER CELL ESSENTIALS

REVIVE EL OSCURO PASADO DE SAM FISHER

POR **DOC**



Si alguna vez habías sentido curiosidad por conocer el secreto pasado de Sam Fisher, *Essentials* te da la oportunidad de revivir algunos de sus momentos más relevantes, incluyendo misiones que ya tuvimos ocasión de jugar en anteriores entregas de *Splinter Cell*. A primera vista, esta versión para **PSP** resulta impresionante; parece imposible que una portátil pueda mover un título de la talla de *Splinter Cell*, con todo el sistema de iluminación que siempre ha caracterizado a la saga y sus posibilidades jugables... pero después de varios niveles comprobarás que no es oro todo lo que reluce. Analizando cuidadosamente su motor gráfico, es fácil darse cuenta de que está plagado de fallos: todos los niveles son tremendamente oscuros y la solidez de su *engine* gráfico, a pesar de su impecable aspecto estático, deja mucho que desear. Su complicado control es otro de sus puntos débiles, pero su calidad general, a pesar de los errores mencionados, dejará más que satisfechos a los seguidores acérrimos de Sam Fisher.



A CUCHILLO > La ola violenta con la que nos sorprendió el último Splinter Cell en PS2 ha salpicado también a PSP, y en lugar de golpear y dejar inconscientes a los enemigos, les podrás quitar la vida con un machete.

SPLINTER CELL ESSENTIALS 16+



El desarrollo de las misiones es prácticamente idéntico al de las versiones aparecidas en PlayStation 2.



El entorno gráfico tiene calidad, pero es excesivamente oscuro. El control es rematadamente enrevesado.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Aunque a primera vista su engine parece similar al de PS2, oculta varios fallos que podrían haber sido subsanados. **7.7**



SONIDO > La banda sonora dinámica es clavada a la del Chaos Theory de PS2, así como sus geniales voces en perfecto castellano. **9.2**



JUGABILIDAD > Ofrece tantas posibilidades como la última versión de PS2, pero su control ha sido adaptado de un modo algo complicado. **8.0**



DURACIÓN > Junto al modo Historia encontrarás tres fases de Bonus y un modo multijugador (Off-line) realmente divertido. **8.2**

CONCLUSIÓN > Si buscas calidad en un título de PSP, encontrarás títulos mejores, pero los aficionados a la saga protagonizada por Sam Fisher disfrutarán enormemente con esta edición portátil.



LA CIUDAD TE NECESITA

POLICE

URBAN CHAOS
UNIDAD ANTIDISTURBIOS

12-05-06

www.channel7news.tv





rocksteady





© 2006 SCi Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SCi Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios ltd. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.





COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACTION RPG**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **480 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.capcom-europe.com



MONSTRUOS > Para acabar con los enemigos más grandes será indispensable el juego en equipo.



LA ALTERNATIVA

HEY OF HEAVEN



El título de Sony es lo más parecido que hemos encontrado en el catálogo de PSP, aunque Hey Of Heaven es más RPG que Monster Hunter.





ESCENARIOS > Cruza valles, desiertos y pantanos en busca de tesoros y gigantescos monstruos.

MONSTER HUNTER FREEDOM

¿MONSTRUOS DE BOLSILLO?

POR **DOC**





MULTIJUGADOR > La forma más divertida de acabar con los monstruos es junto a tres amigos.

La experiencia multijugador On-line propuesta por **Capcom** en **PlayStation 2** da el salto a la portátil de **Sony** con un aspecto mejorado y varios elementos que no pudimos disfrutar en la versión aparecida en nuestro país para la consola de sobremesa. ***Monster Hunter*** te pondrá en la piel de un aprendiz de cazador, en un universo de aspecto «neo-medieval» (algunas armas son muy futuristas), poblado por gran cantidad de dinosaurios. El sistema de juego de ***Monster Hunter*** te obligará a completar pequeñas misiones, que antes tendrás que seleccionar en la taberna del pueblo, y a emplear las ganancias en la adquisición de nuevas armas y armaduras. Aunque el título parecía perfecto para **PSP**, sobre todo gracias a su modo On-line, **Capcom** no ha incluido finalmente la opción de juego a través de Internet, y la única manera de jugar con amigos es mediante un modo *Ad-Hoc*; eso sí, para cuatro jugadores. Técnicamente no tiene nada que envidiar a la versión **PS2**, con unas animaciones fluidas, unos detallados personajes (y monstruos) e inmensos escenarios. Pasea por colinas y montañas, recoge hongos y otras hierbas para combinarlas y conseguir nuevos *items*, y diseña todo tipo de estratagemas y estrategias en equipo para atrapar a los monstruos más grandes del juego.

MONSTER HUNTER FREEDOM 12+

(+) Su sistema de juego, las posibilidades multijugador y su motor gráfico, muy parecido al de la versión para PlayStation2.

(−) Es una lástima que, a pesar de las opciones de la portátil de Sony (Wi-Fi), no incluya modo multijugador On-line.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Inmensos escenarios y texturas detalladas para personajes y monstruos. No tiene nada que envidiar a la versión para PS2. **8.6**



SONIDO > Las voces son inexistentes en el título de Capcom, aunque su banda sonora orquestada y sus efectos sonoros son muy buenos. **8.0**



JUGABILIDAD > Capcom ha estructurado bien el desarrollo de su Action RPG y el control a pesar de la falta de un segundo stick. **8.3**



DURACIÓN > Conseguir las armas y armaduras, y completar todas las misiones es una tarea ardua y larga que se lleva mejor en equipo. **8.7**

CONCLUSIÓN > La originalidad del título de Capcom lo convierte en único en la portátil de Sony. Técnicamente es más que aceptable. Le falta el modo On-line que tenía la versión de PS2.



MENTALIZATÉ DE QUE "SOLO ES UN JUEGO"



PUBLICADO POR LAGO SRL. © 2006 LAGO SRL. DESARROLLADO POR MILESTONE. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. TODOS LOS FABRICANTES, COCHES, NOMBRES, MARCAS Y ASOCIADOS QUE APARECEN EN ESTE JUEGO SON MARCAS REGISTRADAS Y SUS COPYRIGHTS PERTENECEN A SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. TODOS LOS DERCHOS RESERVADOS. LOS COCHES INCLUIDOS EN ESTE VIDEOJUEGO PUEDEN VARIAR RESPECTO A LOS MODELOS ACTUALES EN FORMA, COLOR Y RENDIMIENTO. PLAY STATION 2,PS2 SON MARCAS REGISTRADAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

iBOMBA! > Aunque cuenta con un solo arma (eso sí, con mirilla de francotirador), su versatilidad y comportamiento inteligente darán ventaja a Rogue sobre sus enemigos.



COMPAÑÍA: **EIDOS INTERACTIVE**
DESARROLLADOR: **REBELLION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **164 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.rebellion.co.uk/rogue.htm

ROGUE TROOPER

TRES MICROCHIPS PARA UN SOLDADO GENÉTICO

POR **JOHN TONES**



Su piel de característico tono azul eléctrico, su parquedad de palabras y sus inseparables casco, rifle y mochila no dejan lugar a dudas: *Rogue Trooper* es uno de los miembros de la temida Infantería Genética que el bando sudista ha creado para que combatan en el planeta *Nu-Earth* contra los rivales *nords*. Son los únicos que, gracias a sus condiciones físicas, pueden sobrevivir en el asfixiante clima del planeta, tóxico por culpa de la guerra química que se está desarrollando allí. Pero *Rogue Trooper* es especial: sus enemigos le llaman «el soldado fantasma» después de que todos sus compañeros fueran asesinados por culpa de un traidor. *Rogue* salvó a tres de ellos, colocando sus personalidades y voces, a través de *chips*, en su arma, casco y mochila. Cuatro personalidades, un solo cuerpo, y una idea fija: encontrar al traidor.

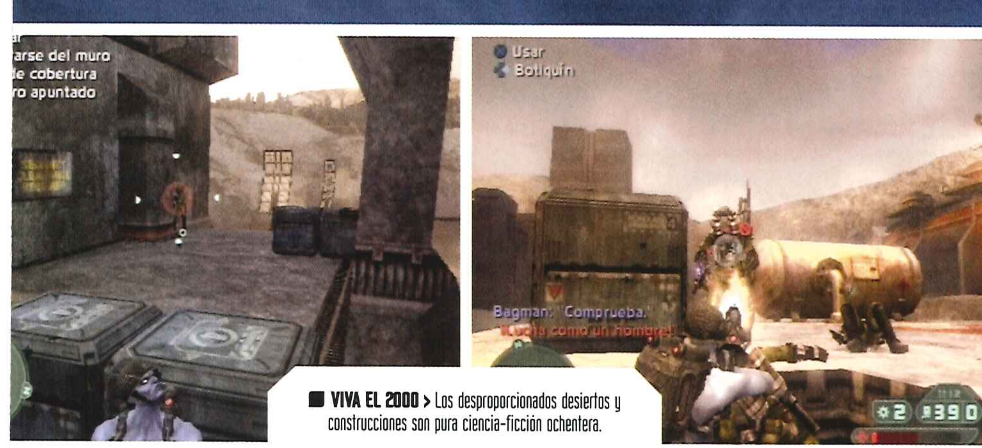
Rogue Trooper se basa en un auténtico clásico *pop* europeo: el personaje del mismo nombre que, desde 1981, publica la histórica revista británica de cómics de ciencia-ficción *2000 A.D.* El juego de **Rebellion** (propietaria, de hecho, de la editorial que publica el cómic, por lo que tiene prioridad para adaptar sus personajes) toma como punto de partida el primer arco argumental del personaje, el más memorable y celebrado, en el que se explotó su fantasmagórico aspecto y su uso de la violencia como modo de abrirse paso por los brumosos páramos de *Nu-Earth*. **Rogue Trooper** es, pues, un juego de acción en tercera persona con toques de sigilo en la que comandamos al soldado superviviente, que se puede infiltrar en las bases de operaciones enemigas en silencio y matando por la espalda, o bien a pecho descubierto. Como

LA ALTERNATIVA



PSI OPS

La ambientación es diferente, pero la posibilidad de afrontar de distinto modo cada nivel pone a Rogue a la altura del gran PSI Ops.

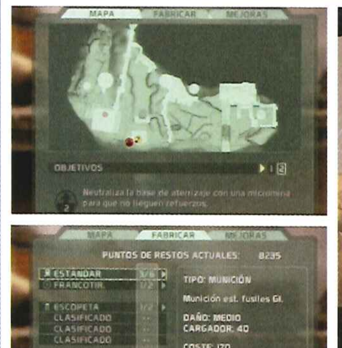




VIVA EL 2000 > Los desproporcionados desiertos y construcciones son pura ciencia-ficción ochentera.



INFANTERÍA COMPLETA > Rogue Trooper permite partidas a dos jugadores con pantalla partida, y hasta cuatro usuarios en modo On-line, en ambos casos con nuevas misiones y posibilidad de configurar aspecto y características de los soldados.





DISTRACCIÓN > La mochila de Rogue muestra mapas del terreno y proporciona mejoras para combatir, como hologramas.



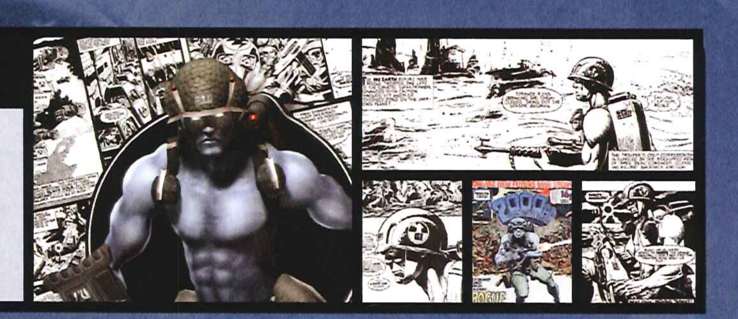
TRÍO DE ASES > Gunnar en la pistola, Helm en el casco y Bagman en la mochila son los tres amigos de Rogue que le ayudarán a descubrir al traidor.

tú quieras, su potente fusil dispone de guía para apuntar, mirilla de francotirador, tiene varios tipos de granadas y diversos métodos para distraer a sus enemigos. Así, el *chip* que lleva su arma permite situarla en el suelo y que dispare ráfagas ciegas para obligar a los enemigos a cubrirse, y rodearlos. El casco puede gritar para atraer a los contrincantes hacia maquiavélicos cuellos de botella, o emitir un holograma con la imagen de *Rogue*. Todo, en decorados con multitud de coladeros, pasillos, atajos y recovecos, que permiten que *Rogue* ataque poco a poco o descerebradamente. Incluso que cambie de estrategia a mitad de un asalto. La única recompensa que el jugador recibe por emplear el sigilo son animaciones de *Rogue* deshaciéndose de los guardias *nords* con especial saña, pero el juego, a diferencia de otros de estructura similar, no castiga al jugador si tiene ganas de artillería pesada.

A pesar de pequeñas y, por suerte, muy ocasionales ralentizaciones que afean el resultado final, pero no afectan lo más mínimo a la jugabilidad, ***Rogue Trooper*** es un juego modesto, aunque muy bien planificado y ejecutado. Se nota en la posibilidad de afrontar cada fase desde múltiples enfoques a pesar de su estructura completamente lineal, la competente inteligencia artificial de los enemigos que reaccionan con lógica a las emboscadas y ataques de *Rogue*... pero, sobre todo, se aprecia en la cuidada ambientación post-apocalíptica del juego, perfectamente fiel a sus raíces. La ciencia-ficción de tebeo de los 80, pesimista, política y desmesurada halla un nostálgico y contundente guiño en este ***Rogue Trooper*** que ya se perfila como una de las sorpresas del año.

EN EL AÑO DOS MIL D.C.

2000 A.D. creó héroes de la ciencia-ficción tan importantes como Judge Dredd, la maravillosa Halo Jones que protagonizó una canción de Transvision Vamp y, por supuesto, el héroe con el nombre más delirante de la historia: Perro de Estroncio.



ROGUE TROOPER 16+

La excepcional ambientación, llena de detalles para fans, y la fidelidad al mítico cómic, tan maltratado en otras ocasiones.

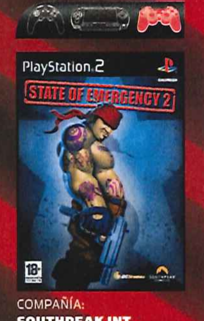
Alguna que otra molesta ralentización y puntuales deseos de que la IA de los enemigos fuera algo más sutil.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Nada grandilocuentes, pero muy efectivos: perfecta conexión con el espíritu de cómic enloquecido que ha inspirado a Rebellion.	8.7
SONIDO > Buenos efectos de sonido y diálogos (el parloteo de los microchips es constante) totalmente localizados en nuestro idioma.	8.0
JUGABILIDAD > Es el punto fuerte de Rogue Trooper, pues ofrece abundantes posibilidades de enfocar cada misión. No te aburrirás.	9.1
DURACIÓN > Las posibilidades multijugador, tuneo de soldados genéticos incluido, estira la ya muy decente vida de la campaña de un jugador.	8.7

CONCLUSIÓN > Completo y modesto, Rogue Trooper no se limita a ser un estupendo juego de acción, sino que también es un justo homenaje a unos iconos dignos de reivindicar.





COMPAÑÍA: **SOUTHPEAK INT.**
DESARROLLADOR: **DC STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **91 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**
www.proein.com





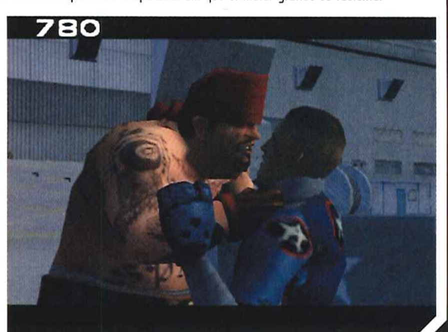
LA ALTERNATIVA

STATE OF EMERGENCY

El primer S.O.E. tiene toda la violencia de cartoon, el argumento desestructurado y el sentido del humor que le falta a su secuela.



BIEN ACOMPAÑADO > Lo mejor del juego, la posibilidad de ver a decenas de personas en pantalla sin que el motor gráfico se resienta.





INTERROGATORIOS > Uno de los minijuegos más violentos consiste en hacer hablar a los prisioneros a golpes, método que ya se vio en The Punisher.

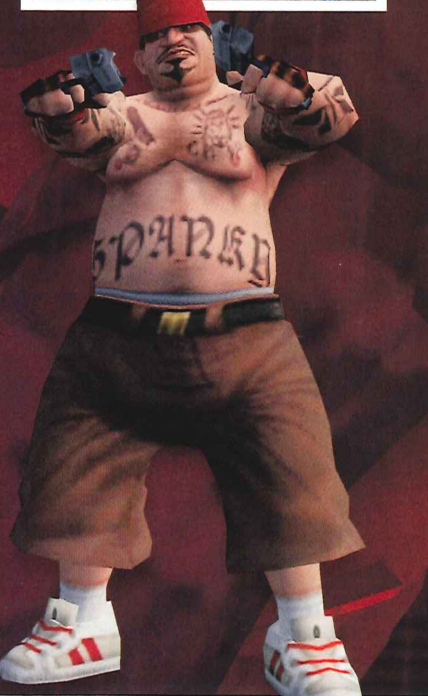
STATE OF EMERGENCY 2

SECUELAS INNECESARIAS INC.

POR **JOHN TONES**



La polémica de las secuelas que nadie ha pedido son todo un clásico de la industria del videojuego. Un caso que resulta especialmente sangrante es el de *State Of Emergency*, un infravalorado *arcade* de **Rockstar** de masacre global y ambientación en un futuro muy cercano, que no daba demasiado pie a que se produjeran segundas partes. La decepción generalizada que provocó entre los jugadores, que esperaban otro *GTA* (así somos, esperamos nuevos *GTA* hasta del *Table Tennis*, sólo porque lleva el sello de **Rockstar**), hizo que de la segunda parte se encargaran unos **Southpeak** que parecen haber entendido bien poco las bondades del primer *State Of Emergency*... Primero, la sensación de caos desenfrenado se elimina por culpa de la estructura lineal del argumento (acerca del enfrentamiento con una Corporación) y las fases de infiltración, impensables en la primera entrega. Segundo, la ultraviolencia gratuita, aquí desterrada, ya que en todo momento queda claro que los enemigos son malos, malísimos. Otra secuela fácil, otra oportunidad perdida.



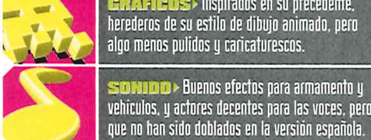
STATE OF EMERGENCY 2 — 18+



Ciertos momentos de masacre indiscriminada, como la fuga inicial, en los que se recupera el ritmo febril del primer juego.

La mayor parte del tiempo, el juego tiene una estructura cuadriculada y anodina que no hace honor a su origen.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10







GRÁFICOS > Inspirados en su precedente, herederos de su estilo de dibujo animado, pero algo menos pulidos y caricaturescos.	7.7
SONIDO > Buenos efectos para armamento y vehículos, y actores decentes para las voces, pero que no han sido doblados en la versión española.	7.5
JUGABILIDAD > Sencilla aunque con ciertos problemas de control, y una terrible IA para los enemigos. Los minijuegos dan cierta variedad.	7.5
DURACIÓN > Sin duda, las diversas pruebas multijugador con tendencia a las competiciones de gatillo fácil añade cierta vida al juego .	7.5

CONCLUSIÓN > No esperábamos nada de State Of Emergency 2. Desde ese punto de vista, cumple y garantiza unas cuantas horas de tiroteo sin freno. Y como juego independiente, poco más. **7.5**

■ **TUNING >** Las modificaciones que realices antes del combate serán apreciadas durante el transcurso de la acción.

ARMORED CORE
FORMULA FRONT
LA EMBLEMÁTICA SAGA DE FROM SOFTWARE EN PSP

POR **GRADIUS**

COMPAÑÍA: **DIGITAL BROS.**
DESARROLLADOR: **FROM SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**

El primer *Armored Core* desarrollado para la portátil de **Sony** desembarca en territorios PAL tras una polémica y limitada edición japonesa comercializada justamente hace un año. Los jugadores occidentales pueden disfrutar de una mejorada adaptación que incluye la alta, aunque discutida, carga de estrategia en la puesta a punto de sus mechas junto a los vibrantes combates *Face Off*, núcleo principal de la saga y apartado que no incluía la versión nipona. Sin embargo, esta particular jugabilidad no termina de convencer.

■ **MECHAS >** La recreación y diseño de los diferentes robots puestos a tu disposición son de excelente factura. Lo más destacable de todo el título.

12+ | 8.2 | 8.0 | 7.4 | 8.0 | **CONCLUSIÓN>** El exponente perfecto para los amantes del Tuning y los combates futuristas. **7.7**

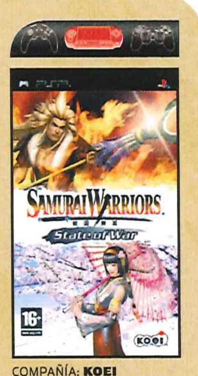


■ **ESTRATEGIA FEUDAL >** El dividido Japón del siglo XVI es el marco histórico donde se desarrolla State Of War. Los fans de la cultura nipona disfrutarán de lo lindo.

■ **NOVEDADES >** Prácticamente nulas respecto a PS2, destaca su modo multijugador WiFi hasta para 4 jugadores.

SAMURAI WARRIORS
STATE OF WAR
KOEI REPITE FÓRMULA EN PSP

POR **GRADIUS**



COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **OMEGA FORCE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**

La fructífera saga de **Koei** llega por segunda vez a **PSP** en su versión más estratégica, de características similares al *Spin Off Legends* para **PS2**. La jugabilidad, que en 128 *bits* llega a ser monótona y aburrida, está basada en una mecánica sencilla y directa, ideal para aquellos usuarios que dispongan de poco tiempo para jugar a diario. Sin embargo, esta carga de diversión no está libre de ciertas carencias a nivel técnico y jugable, haciendo que *State Of War* esté lleno de tiempos muertos. Además, **Koei** sigue repitiendo la misma fórmula que tan buenos resultados ha cosechado desde sus inicios en el país del Sol Naciente y no ha innovado ni un ápice en su desarrollo.

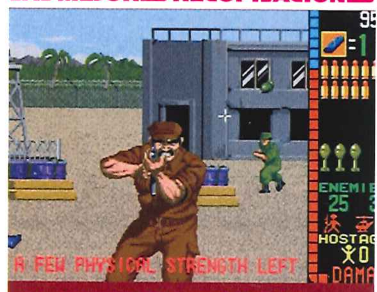


Top Juegos Imprescindibles

PlayStation®2



LAS MEJORES RECOPILACIONES



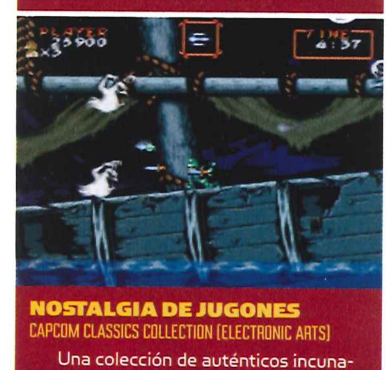
LA NUEVA OLA DE LOS 80
TAITO LEGENDS (VIRGIN PLAY)

Operation Wolf, Space Invaders, Bubble Bobble y una larga lista de clásicos que revolucionaron los salones de juego durante las décadas de los 70 y 80.



LA ÉPOCA DORADA
MIDWAY ARCADE TREASURES 2 (VIRGIN PLAY)

Midway aún continúa dando guerra y ha dejado una interminable lista de juegos como Mortal Kombat, que han marcado a toda una generación.



NOSTALGIA DE JUGONES
CAPCOM CLASSICS COLLECTION (ELECTRONIC ARTS)

Una colección de auténticos incunables del videojuego, Super Ghouls'N Ghosts (en la imagen), Street Fighter II y otros 20 títulos inolvidables.



1 TOMB RAIDER LEGEND
//////////EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.

2 EL PADRINO
//////////EA GAMES // 59,95€ // +18 AÑOS//
Los asuntos de «La Familia» se han infiltrado en PlayStation 2 con esta sólida aventura a lo GTA.



3 RESIDENT EVIL 4
//////////CAPCOM // 29,95€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.



4 ONIMUSHA: DOD
//////////CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.



5 SHADOW OF THE COLOSSUS
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +12 AÑOS//
Poesía en movimiento y un deslumbrante apartado gráfico. Team Ico marca tendencias.



6 GOD OF WAR (PLATINUM)
//////////SONY C.E.// 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.



7 GUN
//////////ACTIVISION // 39,95€ // +18 AÑOS//
Un buen argumento, respaldado por un apartado técnico impecable, que te lleva al Salvaje Oeste.



8 PRINCE OF PERSIA: L.D.C.
//////////UBISOFT // 44,95€ // +16 AÑOS//
Posiblemente la mejor aventura del Príncipe, para disfrutar con plataformas y acción sin límite.



9 GETTING UP: CONTENTS U.P.
//////////ATARI // 59,99€ // +16 AÑOS//
El experimento de Marc Ecko y Atari deja un título original aglutinando géneros diversos.



10 ICO
//////////SONY C.E. // 29,95€ // +7 AÑOS//
El último lugar está reservado para esta obra maestra convertida ya en un clásico de PS2.





1 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
//////////EA GAMES // 63,95€ // +3 AÑOS//
Nuestros lectores lo han elegido mejor juego de 2005, y todavía sigue dando que hablar.



2 BURNOUT REVENGE
//////////EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.



3 DRIVER: PARALLEL LINES
//////////ATARI // 59,95€ // +18 AÑOS//
Gareth Edmondson recrea la cuarta entrega remontándose a los orígenes de la saga.



4 OUTRUN 2006: COAST TO COAST
//////////SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.



5 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION R.
//////////TAKE2 // 24,95€ // +12 AÑOS//
La locura por el tuning queda reflejada en la nueva entrega ampliando su oferta.





1 TEKKEN 5
//////////NAMCO // 59,95€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.

2 URBAN REIGN
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
De los creadores de Tekken llega una mezcla de juego de lucha y peleas callejeras.



3 SOUL CALIBUR III
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.



4 THE WARRIORS
//////////ROCKSTAR-TAKE2 // 59,99€ // +18 AÑOS//
Rockstar te pone en la piel de los Guerreros de la Noche, en un juego de atmósfera callejera..



5 DRAGON BALL Z: B.T.
//////////ATARI // 64,99€ // +12 AÑOS//
Y no podía faltar en esta lista la recreación de Dragon Ball Z y todos sus personajes.

LOS MÁS DESEADOS



PASIÓN POR LAS MOTOS
TOURIST TROPHY (SONY C.E.)

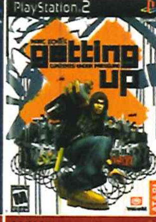
Ya queda menos para que los fanáticos del motociclismo puedan disfrutar con la última locura de Polyphony Digital, Tourist Trophy. Su espectacular apartado gráfico y depurada jugabilidad lo han convertido en uno de los títulos más perseguidos de la redacción.



NUESTROS FAVORITOS






THE ELF	R. DREAMER	LAST MONKEY	JOHN TONES	GRADIUS	DOC	SUPER NENA	ANNA	NEMESIS
DRAGON QUEST EPDRM	TOURIST TROPHY	DRAGON QUEST EPDRM	ROGUE TROOPER	FINAL FANTASY XII	GUITAR HERO	KINGDOM HEARTS 2	GETTING UP: C.U.P.	GUITAR HERO

RPG / ESTRATEGIA

1 
DRAGON QUEST: EPDRM
//////////SQUARE-ENIX // 25€ // +12 AÑOS//

Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.

2 
FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
//////////SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//

La maravillosa voz de Yuna no ha cesado de atraer nuevas miradas al mundo Final Fantasy.

3 
XENOSAGA II: JVGUB
//////////NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//

La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche

4 
STELLA DEUS: TGOE
//////////ATLUS-PROEIN // 44,95€ // +12 AÑOS//

Un magnífico RPG de estrategia que se ha colado en nuestro top por méritos propios.

5 
LOS SIMS 2
//////////EA GAMES // 63,95€ // +12 AÑOS//

Ha sido elegido ganador dentro de la categoría de estrategia de Los Mejores Juegos de 2005.

DEPORTES

1 
PRO EVOLUTION SOCCER 5
//////////HONAMI // 62,95 € // +3AÑOS//

La competencia aprieta fuerte para desestabilizar al indiscutible número uno del deporte rey.

2 
FIFA 06
//////////EA SPORTS// 44,95 € // +3 AÑOS//

Si EA Sports mantiene el ritmo, Konami lo va a tener difícil para seguir arriba un año más.

3 
FIGHT NIGHT ROUND 3
//////////EA SPORTS // 59,95€ // +16 AÑOS//

No todo iba a ser fútbol. Desde EA Sports llega un extraordinario simulador pugilístico.

4 
COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
//////////EA SPORTS // 39,95€// +3 AÑOS//

Aprovechando el Mundial de Alemania EA SPORTS pule un Fifa plagado de selecciones.

5 
EVERYBODY'S GOLF
//////////SONY C.E. // 29,90 € // +3 AÑOS//

Un pequeño hueco reservado para el simulador de golf más divertido y genial de PS2.

SHOOTER



1 
BLACK
//////////EA GAMES // 59,95€ // +16 AÑOS//

Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.

2 
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
//////////ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//

Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.

3 
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//

Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.

4 
MOH: EUROPEAN ASSAULT
//////////EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//

El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

5 
TIME SPLITTERS: FUTURO P.
//////////EA GAMES // 19,95€ // +18 AÑOS//

Como augura el subtítulo, un futuro perfecto hasta que llegue una nueva entrega del juego.

PARTY GAMES

1 
SINGSTAR ROCKS
//////////SONY C.E.// 29,99€-59,99€ // +12 AÑOS//

Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.

2 
BUZZ! EL GRAN RETO
//////////SONY C.E. // 39,99€-59,99€ // +3 AÑOS//

Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.

3 
SINGSTAR 80s
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//

¿Sientes nostalgia por la década del pelo cardado? Este Singstar te traerá buenos recuerdos.

4 
SINGSTAR POP
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//

Nada mejor que darle un buen repaso al pop nacional de los últimos años con los amigos.

5 
EYETOY KINETIC
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€// +3 AÑOS//

Una forma divertida y saludable de ponerse en forma sin tener que apagar tu PlayStation 2.

EL NÚMERO 1 DE LA LISTA
FINAL FANTASY XII (SQUARE-ENIX)

Este mes ha habido títulos que nos han sorprendido, encandilado o puesto a prueba la resistencia de nuestros dedos. Final Fantasy XII ha ido más allá, y Square Enix ha conseguido dejarnos una vez más con la boca abierta a la espera de la versión europea, sin confirmar.



EL MÁS MARCHOSO
GUITAR HERO (VIRGIN PLAY)

El Viejo Hickory ha comprobado en sus propias carnes que el rock traspasa fronteras. Guitar Hero ha sido el juego encargado de ponerle ritmo a la redacción, y de conseguir que las nuevas generaciones se contoneen con auténticos clásicos de las seis cuerdas a golpe de púa.

TOP 10 PlayStation 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1. DRAGON QUEST: E.P.D.R.M. (SQUARE-ENIX)
2. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
3. EL PADRINO (EA GAMES)
4. BLACK (EA GAMES)
5. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
6. NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
7. GUITAR HERO (VIRGIN PLAY)
8. ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (CAPCOM-EA)
9. SHADOW OF THE COLOSSUS (SONY C.E.)
10. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA SPORTS)

LOS MÁS VENDIDOS GAME
DEL 1 AL 31 DE FEBRERO



1. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
2. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
3. EL PADRINO (EA GAMES)
4. COMMANDOS STRIKE FORCE (PYRO STUDIOS)
5. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
6. GTA: SAN ANDREAS (ROCKSTAR-TAKE 2)
7. FIFA STREET - PLATINUM (EA SPORTS BIG)
8. THE SIMPSONS HIT & RUN- PLATINUM (VIVENDI)
9. GOD OF WAR (SONY C.E.)
10. TORRENTE 3 (VIRGIN PLAY)

ELIGE TU TOP



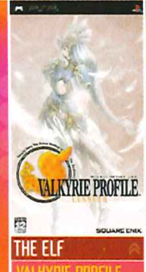
POR JUAN JOSÉ ÁLVAREZ (VALENCIA)

1. SHADOW OF THE COLOSSUS (SONY C.E.)
2. GOD OF WAR (SONY C.E.)
3. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (TAKE 2)
4. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (KONAMI)
5. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
6. NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
7. BLACK (EA GAMES)
8. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
9. ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (CAPCOM-EA)
10. GUN (ACTIVISION)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a **[playstation2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**



NUESTROS FAVORITOS

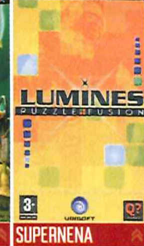

THE ELF
VALKYRIE PROFILE


DOC
S. F. ALPHA 3 MAX


JOHN TONES
CAPCOM CLASSICS C.


GRADIUS
RIDGE RACER


ANNA
DAXTER


SUPERNENA
LUMINES


LAST MONKEY
DAXTER


NEMESIS
CAPCOM CLASSICS C.

PSP

A TOPE CON LOS... CLASICOS


CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

IMPRESCINDIBLE



La recopilación que Capcom ha seleccionado de sus juegos para PlayStation Portable es una de las mejores noticias que hemos recibido últimamente sobre esta consola. Títulos como Captain Commando, Final Fight, Strider y Street Fighter abanderan una colección que va a hacer que te rasques el bolsillo cuando este UMD aparezca en España.

NAMCO MUSEUM BATTLE COLL.

UN POCO DE HISTORIA



Quién no conoce juegos como Pac Man o Galaga. Forman ya parte de la historia del siglo XX y ahora puedes volver a jugarlos en tu consola.

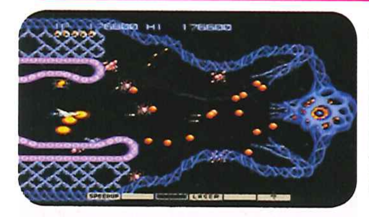

MIDWAY ARCADE TREASURES: E.P.

DESDE AMERICA



Los EE.UU. también han surtido de grandes títulos los salones recreativos. Paper Boy, Mortal Kombat y muchos más de una lista interminable.

LOS MÁS DESEADOS



RECOPILACIÓN SHOOTER

GRADIUS PORTABLE (KONAMI)

Nada mejor que tener en tu PSP las cinco mejores entregas de una de las sagas más míticas de los juegos de «marcianitos». Todavía no hay fecha para su distribución en Europa, pero Konami puede sorprendernos en cualquier momento.



EL REGRESO DE LOGAN

SYPHON FILTER BLACK MIRROR (SCEA)

La franquicia de SCEA vuelve a sus orígenes para explotar lo mejor del sigilo y el espionaje táctico en versión portátil. El agente Gabe Logan se enfrenta una vez más a una amenaza a nivel mundial. Muy pronto en tu PlayStation Portable.



RECREATIVA DE BOLSILLO

TEKKEN 5 D.R. (SCEI)

La versión para PSP de la última coin-op de Tekken es uno de los títulos que más revuelo está causando entre los poseedores de la consola. Su llegada a las tiendas europeas está prevista para el próximo mes de septiembre.

TOP 10

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. DAXTER (SONY C.E.)
2. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
4. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
5. PURSUIT FORCE (SONY C.E.)
6. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
7. KEY OF HEAVEN (SONY C.E.)
8. NEED FOR SPEED: MOST WANTED (EA GAMES)
9. PETER JACKSON'S KING KONG (UBISOFT)
10. BURNOUT LEGENDS (EA GAMES)

LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 31 DE MARZO

1. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
4. F1 GRAND PRIX (SONY C.E.)
5. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
6. TALES OF ETERNIA (NAMCO-UBISOFT)
7. LOS SIMS 2 (EA GAMES)
8. LEMMINGS (SONY C.E.)
9. MEDIEVIL RESURRECTION (SONY C.E.)
10. SPLINTER CELL ESSENTIALS (UBISOFT)

ELIGE TU TOP




POR SANTIAGO GARCÍA (CÁCERES)

1. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
4. PURSUIT FORCE (SONY C.E.)
5. BURNOUT LEGENDS (EA GAMES)
6. SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
7. MEDIEVIL RESURRECTION (SONY C.E.)
8. F1 GRAND PRIX (SONY C.E.)
9. PRINCE OF PERSIA REVELATIONS (UBISOFT)
10. VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR (SEGA ATARI)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a [playstation2@grupozeta.es] o a Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID



CON TODOS LOS JUGADORES Y EQUIPOS DE 1ª Y 2ª DIVISIÓN. FICHAJES DE INVIERNO INCLUIDOS
¡LO LLEVAS DENTRO!
Priority seat
CHAMPIONSHIP manager 2006
www.championshipmanager.com
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
YA DISPONIBLE
PC CD-ROM
05/05/2006
opta
opta index
eidos
Championship Manager 2006 © Eidos Interactive Limited 2006. PC desarrollado por Beautiful Game Studios. Consolas desarrollado por Gusto Games. Publicado por Eidos Interactive Limited 2006. Eidos y el logo de Eidos, son marcas comerciales registradas de Eidos Group of Companies. Todos los derechos reservados. Beautiful Game Studios y el logo BGS son marcas comerciales de Eidos Group of Companies. Todos los derechos reservados. Opta y el logo Opta son marcas comerciales de Sportinfaz Limited. Producto bajo licencia oficial Campeonato Oficial de Liga Primera y Segunda División Temporada 2005/2006.

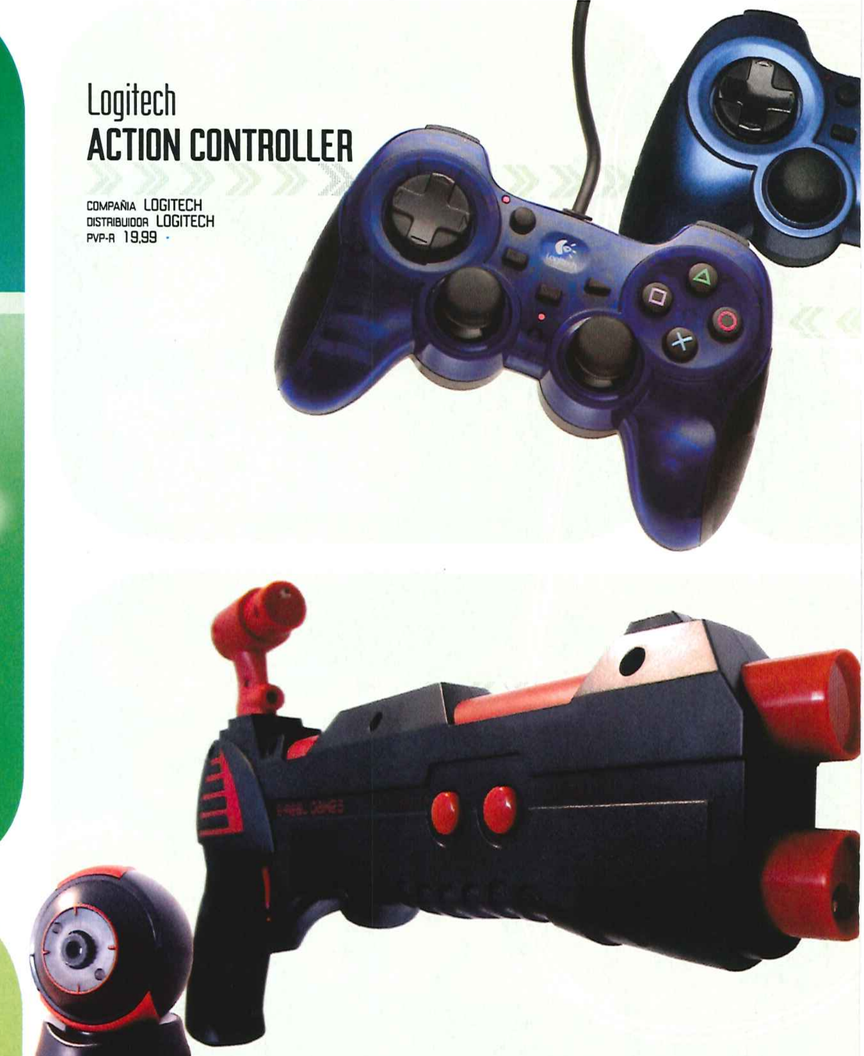
Bazar

Descubre los últimos accesorios para PlayStation 2 y PSP. Desde los realmente imprescindibles hasta los más curiosos que han aparecido en nuestro país.



Logitech
ACTION CONTROLLER

COMPAÑÍA LOGITECH
DISTRIBUIDOR LOGITECH
PVP-R 19,99



Curiosidades



Herederos de Nostromo
FUNDA PARA PSP

COMPAÑÍA HEREDEROS DE NOSTROMO
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R 9,90

Si te gustan Los Simpson y PSP puedes unir tus dos pasiones. Con esta bolsa de transporte oficial de la serie televisiva podrás mantener a salvo tu PSP de golpes y arañazos.

Herederos de Nostromo
JUSTICE LEAGUE TWIN PAD

COMPAÑÍA NAKI
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R 34,90

Herederos de Nostromo pone a la venta un pack con dos mandos para PlayStation 2. Ambos están decorados con los miembros de la Justice League y además tienen vibración y luz que reacciona con el juego.



PSP
Thrustmaster
2 IN 1 SOUND SYSTEM

COMPAÑÍA THRUSTMASTER
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R 39,90

Sujetar la PSP mientras vemos una película puede resultar bastante incómodo. Thrustmaster presenta 2 in 1 Sound System. Sus dos altavoces proporcionan una excelente calidad de sonido 2.0, mientras que la base te permitirá disfrutar tranquilamente de tus mejores películas en UMD, fotos o tus vídeos favoritos.





Logitech PRECISSION CONTROLLER

COMPAÑIA LOGITECH
DISTRIBUIDOR LOGITECH
PVP-R 14,99

Joytech NITRO TRI-FORCE

COMPAÑIA JOYTECH
DISTRIBUIDOR TAKE TWO
PVP-R 124,99

Un compañero ideal para los juegos de conducción. Este volante de Joytech dispone de Force Feedback para sentir cada curva, cuatro palancas integradas y cambio secuencial. Además incorpora un velocímetro digital y pedales de freno y acelerador. La gran calidad de fabricación del dispositivo le confiere un aspecto robusto y muy agradable al tacto.



E-Real PISTOLA RGT: G1

COMPAÑIA E-REAL
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R 54,90

Todos hemos soñado con una pistola diseñada para funcionar con cualquier sistema. E-Real presenta la RGT: G1, que funciona en monitores, televisiones LCD y de plasma. Su tecnología no es tan precisa como a la que nos tiene acostumbrados la G-Con 45, pero te permitirá seguir jugando si has decidido cambiar de televisión.



Procare LIMPIADOR UMD AUTOMÁTICO

COMPAÑIA PROCARE
DISTRIBUIDOR MILLENIUM MEDIA
PVP-R 19,95

Con este curioso artilugio podrás mantener limpios y protegidos tus discos UMD, gracias a la acción conjunta del limpiador automático (que funciona con dos pilas AA o un adaptador DC 5V), el líquido limpiador y las almohadillas de limpieza especial.

Logitech CASCOS PLAYGEAR STEALTH

COMPAÑIA LOGITECH
DISTRIBUIDOR LOGITECH
PVP-R 19,90



Los shoot'em-up protagonizan la sección este mes. Como aperitivo a lo que vendrá el próximo número, SOCOM 3, os presentamos las dos últimas apuestas en el género: Commandos Strike Force, de los españoles Pyro, y Ghost Recon A.W.



PERSONAJES > Antes de comenzar tendrás que elegir personaje. El espía será decisivo en el modo Sabotaje.

PERIFÉRICOS: **HEADSET USB**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **ACEPTABLE**
JUGADORES: **2-8**
MODOS ON-LINE: **3**
ESCENARIOS: **10**

COMMANDOS STRIKE FORCE

ACABA CON EL YUGO NAZI A TRAVÉS DE INTERNET

A Pyro no le bastaba con cambiar radicalmente de género a su saga de estrategia; si entraban en el mundo de los *shooters*, había que hacerlo incluyendo una de sus características más recurridas: el modo multijugador On-line. Técnicamente, el juego mantiene un aspecto idéntico al de su modo Off-line, algo que no tiene por qué ser necesariamente bueno (su *frame rate* es algo inestable). Para complicar las cosas, unido a su precario *frame rate* encontraremos un sistema de comunicación entre las diferentes consolas «conectadas» algo brusco, que dificultará las cosas a la hora de apuntar (y acertar) a un blanco móvil. Lo mejor del modo On-line de *Strike Force* es que, aunque incluye sólo tres modos de juego, le da una nota original al género con uno de ellos: Sabotaje. Dicho modo es el que realmente marca las diferencias entre los tres tipos de personaje. El espía es el único capaz de interrogar a uno de los miembros del equipo contrario en busca de un código de seis caracteres, que dará la victoria al primero en conseguirlo. En resumen, una alternativa original a *SOCOM 3* y *BF2*.

On-line
CONCLUSIÓN> Aunque no es el mejor shooter On-line del momento, presenta alguna que otra novedad como el modo Sabotaje. Se le echa en falta algo de estabilidad visual y más modos.

7.4

WEB DEL MES www.dragonquest.eu.com



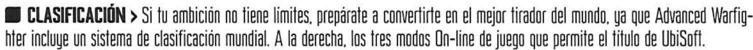
Con motivo de su lanzamiento se ha creado una web en la que encontrarás la descripción de cada personaje, un compendio de objetos, descargas, etc.

TOP ON-LINE

1. SOCOM 3 U. S. NAVY SEALS (SONY C.E.)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT (EA)
4. COMMANDOS STRIKE FORCE (EIDOS-PROEIN)
5. CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)






CLASIFICACIÓN > Si tu ambición no tiene límites, prepárate a convertirte en el mejor tirador del mundo, ya que Advanced Warfighter incluye un sistema de clasificación mundial. A la derecha, los tres modos On-line de juego que permite el título de UbiSoft.



PERIFÉRICOS: **HEADSET USB**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **REGULAR**
JUGADORES: **2-8**
MODOS ON-LINE: **3**

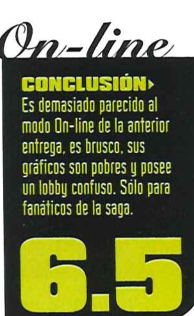
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

EL TÍTULO DE UBISOFT REPITE SU SISTEMA DE JUEGO A TRAVÉS DE INTERNET

Si bien la anterior entrega de *Ghost Recon* nos soprendió gratamente por su sistema de juego On-line, totalmente diferente en ejecución y aspecto al modo Historia, en esta ocasión **UbiSoft** nos ha decepcionado ligeramente debido a la falta de novedades con respecto a ***Ghost Recon 2***. Además, su modo On-line no es prácticamente idéntico en su planteamiento, ya que pueden encontrarse más fallos. La mejora más significativa es el sistema de comunicación por voz, increíblemente nítido. Su motor gráfico es ridículo, incluso tratándose de un título On-line, y su sistema de comunicación entre las diferentes consolas presenta un retardo importante y bastante *lag*. Su *lobby* es el menos intuitivo que hemos visto nunca en un juego de **PS2**. Sólo si eres un auténtico fanático de la saga te recomendamos que pruebes las opciones On-line del modo multijugador de este ***Advanced Warfighter***.



ESTADO > Podrás ver el estado de la partida en medio del combate y ponerte en la piel de un compañero si has muerto.


On-line

CONCLUSIÓN> Es demasiado parecido al modo On-line de la anterior entrega, es brusco, sus gráficos son pobres y posee un lobby confuso. Sólo para fanáticos de la saga.

6.5

Trucos

POR **SUPERNENA**

A

AEON FLUX



Selecciona la opción Extras del menú principal. Elige después Trucos y usa cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos.

Modo Dios
TRIROX

Recupera vida
HEALME

Vida infinita
CLONE

Poderes ilimitados
LCVG

Munición infinita
FUG

Un tiro mata
BUCKFST

Fatalities
CUTIONE

Astro Boy

Invencibilidad
Con el juego en pausa pulsa SELECT R1 R1 L1 L1 R3 L1 SELECT R3

Completa la barra de energía
Con el juego en pausa pulsa L1 L1 SELECT SELECT R1 L1 R3

Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos. Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

B

Brothers In Arms Road To Hill 30

Todos los niveles
Para desbloquear todos los niveles del juego crea un perfil con el nombre BAKERSDOZEN



Battlefield 2 Modern Combat

Desbloquea todas las armas
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona → → ↓ ↑ ← ←

BloodRayne 2

Introduce cada código en el menú Cheats (Algunos deben ser activados para que funcionen).

Código maestro
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF

Modo Dios
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

Todos los poderes
BLANK UGLY PUSTULE EATER

Recupera vida
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE

Vida infinita
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE (Para que funcione deben estar activados «Ira infinita» y «Modo Dios»)

Ira infinita
PIMP REAP DARK DARK MUSE

Rellena la sangre
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY

Rellena munición
WHACK THIS MOLESTED NINJA

Munición infinita
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF



Todos los combos
BONE THIS CURRY VOTE

Selección de nivel
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED

Todas las secuencias de FMV
PENSION REAP SUPER VULGAR

Trajes alternativos
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY

C

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Destroy All Humans!

Crypto a prueba de balas
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

Munición interminable
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ← ○ R2 → R1 □. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

Pensador profundo
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1 R2 ○ → R2 ○. El Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

Como un zorro
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona → □ R2 R1 → R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

Llave del Laboratorio de Orthopox
En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.
GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

F

FIFA Street

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

G

Goldeneye Agente Corrupto

Todos los personajes en modo multijugador
En la pantalla de Material Adicional pulsa ↓ ← ↑ ← → ↓ ← ↑



Paintball
En la pantalla de Material Adicional pulsa → ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑

Guitar Hero

Introduce cada combinación de botones en el menú principal y un mensaje te confirmará que el código es correcto. Recuerda que una vez que actives un código no podrás grabar. Repite la combinación para desactivar el efecto.

Código maestro
Amarillo, Naranja, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo

El fondo desaparece
Azul, Amarillo, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Air guitar
Naranja, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Rock, meter siempre en verde
Amarillo, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Amarillo, Naranja

Tocar siempre con la Guitar Hero SG
Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

El público son monos
Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja

El público son calaveras
Naranja, Amarillo, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

H

Heroes Of The Pacific

Introduce los códigos en la pantalla de selección pero ten en cuenta que desactiva la función de autoguardado y no te dejará salvar tus progresos.

Activar trucos
L1 R2 L2 R3 R1 L3

Desbloquear todos los aviones y misiones
Joystick Analógico Derecho Arriba, Joystick Analógico

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

Derecho Abajo, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2 L1, Joystick Analógico Derecho Derecha.

Desbloquear los aviones japoneses
○ R2 L1 L2 ← ↑

Mejorar los aviones
L1, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, Joystick Analógico Derecho Derecha, → ↓

I

Los Increíbles La Amenaza del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos.

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER



Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

J

Juiced

Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

K

King Kong

En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ↓ ○ ↑ □ ↓ ↓ ↑ ↑. Suelta L1, luego R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará

Todos los niveles
KKstOry

Invencibilidad
8wonder

999 de munición
KK 999 mun

Metralleta
KKcapone

Revólver
KKtigun

Escopeta
KKshOtgun

Rifle de francotirador
KKsn1per

Lanzas infinitas
lance 1nf

Un disparo mata
GrosBras

Todos los extras
KKmuseum

L

L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

Consigue $5.000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

Lego Star Wars

Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos)
987UYR = Battle Droid
EN11K5 = Battle Droid (Commander)
LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)
KF999A = Battle Droid (Security)
LA811Y = Boba Fett
F8B4L6 = Clon
ER33JN = Clon (Episodio III)
BHU72T = Clon (Episodio III Pilot)
N3T6P8 = Clon (Episodio III Swamp)
RS6E25 = Clon (Episodio III Walker)
14PGMN = Conde Dooku
H35TUX = Darth Maul
A32CAM = Darth Sidious
VR832U = Clon Disfrazado
DH382U = Droideka
SF321Y = General Grievous
19D7NB = Geonosiano
ZTY392 = Guardaespaldas de Grievous
U63B2A = Gonk Droid
PL47NH = Jango Fett
DP55MV = Ki-Adi Hundi
CBR954 = Kit Fisto
A725X4 = Luminara
MS952L = Mace Windu
92UJ7D = Padme
R840JU = PK Droid
BEQ82H = Princesa Leia
L54YUK = Soldado Rebelde
PP43JX = Guardia Real
EUW862 = Shaak Ti
XZNR21 = Super Battle Droid
Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter
NR37W1 = Blásteres Ridículos
L449HD = Blásteres Clásicos
IG72X4 = Blásteres Grandes
SHRUB1 = Pinceles
PUCEAT = Curvados
LD116B = Detector de Minikit
RP924W = Bigotes
YD77GC = Púrpura
MS999Q = Perfiles
4PR28U = Invencible

M

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones, en el apartado de Códigos

Todos los niveles
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY

Todas las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME



Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS

Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

Medal Of Honor European Assault

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ○ ← △ ○ ✕. Cuando el mensaje «Escribe el código del truco» aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación del truco que desees activar

Munición ilimitada
L2 L1 □ L2 L1 R1

Rellena el medidor de adrenalina al máximo
L1 R2 R1 ↑ △ ○

SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres ver en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

Estoy jugando con el juego Colosseum: Road To Freedom y me gustaría saber si hay algún truco para desbloquear armaduras, personajes, etc. [Antonio Luis].

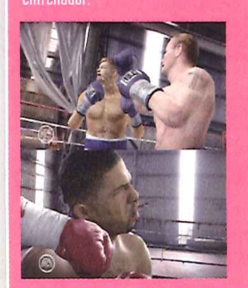
El mejor truco que podemos ofrecerte para este juego es el de avanzar 10 niveles. Para ello, presiona R1, L2, L2, Cuadrado, X y Triángulo en el área de entrenamiento.

EL TRUCO INTRASCENDENTE

Un truco que no te sirve para nada, que incluso te perjudica, o sin el que simplemente tu vida sería igual de feliz. Pero bueno, ahí queda.

Burger King como entrenador en Fight Night Round 3

Gana el evento Burger King en el Modo Carrera. Después, presiona Abajo hasta que aparezca Burger King en la pantalla de selección de entrenador.



Oculta los marcadores
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Matar al Némesis de ese nivel
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Recuperar los documentos OSS
↑ ✕ R2 R1 ↑ □

Deshabilitar Shellshock
L2 R1 L2 L1 △ △

Suicidarse (sólo en el modo de 1 jugador)
✕ △ ○ → △ ○

N

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

P

Prince Of Persia Las Dos Coronas

Martillo de feria como arma
Con el juego en Pausa pulsa ← ← → → ○ □ □ ○ ↑ ↓

Teléfono como arma
Con el juego en Pausa pulsa ← → ← → ○ □ ○ ○ □ □

Pez espada como arma
Con el juego en Pausa pulsa ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ○ □ ○ □

R

Ratchet Gladiator

Ve al editor de perfiles y con L2 pulsado introduce cada combinación de botones

Skin de Mr. Sunshine
← ← ↑ ↑ → → ↓ →
Skin de Vernon
→ ↑ ↑ ↓ ↓ → → →

S

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS



Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY
Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquerar todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ □ ○ △

The Suffering Los Lazos Que Nos Unen

Mantén pulsados R1 L1 y ✕ y a continuación introduce cada código

Modo psicodélico
← ← R2 → → R2 ↑ ↑ R2 ↓ ↓ R2

Todas las armas
↓ ↑ ↓ ← → ← R2 ↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ← R2 ↓ ↓ ↓ R2 R2

Vida al máximo
← R2 R2 R2 → ← → ← ↑ R2 R2 R2 ↓ ↑ ↓ ↑ R2

Invencibilidad
↓ ↑ ↓ ↑

T

Tony Hawk's American Wasteland

Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert
Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2them00n

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ ✕ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ △ ✕ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ ✕ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ✕ ○ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ○ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ○ ○ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ✕ ✕ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ○ □ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos



Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
✕ □ ○ △

Todos los Movimientos Locos
○ ○ L2 ✕

U

Ultimate Spider-Man

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes códigos

Desbloquea todos los personajes
→ ↓ → ↓ ← ↑ ← →

Desbloquea todos los cómics
← ← → ← ↑ ← ← ↓

Desbloquea todas las galerías
↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ← ←



W

The Warriors

Desbloquear todo
L1 SELECT □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 ✕ ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ □ ✕ SELECT R1 ←

Furia infinita
□ ○ △ SELECT ✕ ←

Sprint infinito
↓ □ ← ✕ L1 SELECT

Cuchillo
↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3

Machete
L1 ✕ R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ↑ L1 →

Bate
□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
↑ ✕ ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
← ✕ ✕ R2 L1 ↓

Despistar a la policía
↑ SELECT ✕ △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ○ ✕ SELECT □

Vida infinita
↑ △ L3 SELECT ✕ L2

X

X-Men Legends 2

Desbloquea las secuencias
Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.



0-9

50 Cent Bulletproof

Bulletproof (Invencibilidad)
Introduce ny'sfinestyo en la pantalla de códigos.
Mike mode (Armas más poderosas)
Introduce the hub is broken.
Empty n' Clips counterkill
Introduce workout en la pantalla de códigos.
Track Action 26
Introduce orangejuice.
Video My Buddy
Introduce sayhellotomylittlefriend en la pantalla de códigos.
Video So Seductive
Introduce killa1 en la pantalla de códigos.



¿Serías capaz de tomar la decisión correcta en plena batalla?

Tanto SOCOM 3 como FIRETEAM BRAVO pondrán a prueba tu habilidad para dirigir desde el infierno a un batallón de las Fuerzas Especiales. SOCOM 3 te permite jugar on-line hasta con 32 jugadores y FIRETEAM BRAVO hasta con 16 vía wi-fi. Además por primera vez podrás comunicarte por voz en tu PSP, a través del nuevo headset incluido con FIRETEAM BRAVO.

Desarrollado en colaboración con el U.S. Naval Special Warfare.

www.socom-hq.com

¡CUIDADO!
¡AL SUELO!
¡FRANCOTIRADOR EN ...
FUEGO A DISCRECIÓ...
¡REAGRUPAOS
¡NOS PERSIGUE EL ENEMIGO!
¡VAMOS, VAMOS, VAMOS!
¡NECESITAMOS REFUERZO...
¡BLANCO ABATIDO!
VOY A ATACAR
¡SIN MUNICIÓN!
CUBRIDME
SEGUROS FUERA
¡A CUBIERTO!
¡BLOQUEEN Y CARGUEN
UN BUEN LÍDER SABE LO QUE TIENE QUE ESCUCHAR
¡TENEMOS QUE ABORTAR!
ABORTAR! ABORTAR!
¡NOS ATACAN!

"PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SOCOM 3: U.S. Navy SEALs and SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo ©2005-2006 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Zipper Interactive, Inc. The U.S. Navy provided technical support, but does not officially endorse this product. All rights reserved.





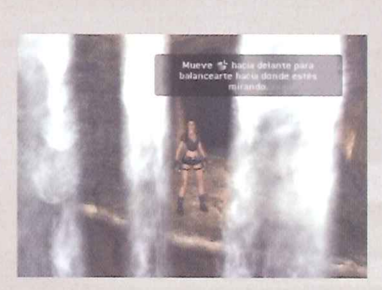
¡AHORA SOCOM EN TU MOVISTAR!

El mejor juego de acción ahora en tu móvil, descárgatelo en emoción >> videojuegos >> Acción

Precio de la descarga 4 Euros, (impuestos indirectos y tráfico GPRS no incluidos).



PlayStation 2



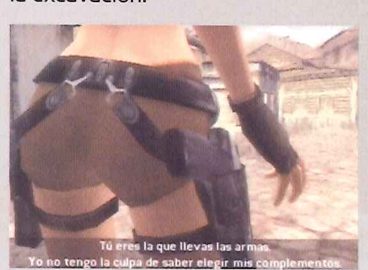
CAPÍTULO 1: BOLIVIA

Comienza saltando al otro lado del puente de piedra y cruzando el lago. Trepa el muro, empuja la piedra y salta el risco. Trepa por la liana de la pared y salta al siguiente nivel. Usa la cuerda para cruzar a través de la catarata, cruza la cueva y salta el risco al otro lado. Agárrate al saliente de la pared y desplázate por él hasta el otro lado, donde tendrás que saltar para cruzar la catarata por arriba. Continúa río arriba y esquiva la piedra que cae colocándote a la derecha, detrás de unas rocas. Para alcanzar la rama horizontal tendrás que saltar desde la roca de la derecha. Balancéate entre las dos ramas para alcanzar el saliente y el nivel superior. Encontrarás a tu primer enemigo, un soldado, acaba con el y avanza hasta que veas un enorme tronco colocado como si fuera un balancín. Justo detrás hay un muro con un saliente. Agárrate a él, rodéalo por la derecha y sube hasta la parte superior. Empuja la roca sobre el tronco y usa la rama que acaba de ascender para seguir avanzando. Retira la placa que bloquea la puerta con ayuda del garfio y acaba con los dos enemigos al otro lado. Detrás de la catarata hay un saliente. Avanza por él hacia la izquierda, salta sobre la barra hacia la columna, y de la columna a la siguiente plataforma. Usa la cuerda para volver a saltar hacia la catarata. En la pared de la derecha verás unas barras. Úsalas para llegar al otro lado. Aparecerá otro enemigo. Avanza y usa el garfio para saltar al otro lado del barranco. Un poco más adelante verás un puñado de rocas redondas juntas. Usa tu pistola para provocar un desprendimiento y eliminar unos cuantos soldados. Baja por la rampa y líate a tiros con los soldados hasta que no quede ni uno. A la izquierda, toma un camino que sube y utiliza la cuerda para saltar hasta el otro lado. Baja por el otro extremo, cruza por los troncos y, después de eliminar a todos los enemigos, sube por las escaleras hacia el templo. Salva la primera trampa usando el garfio, avanza hasta que veas unas cadenas con unos contrapesos. Trepa por las cadenas y verás una abertura en la pared. Continúa por ahí y utiliza la siguiente cadena para bajar. Sigue hasta el agua, donde tendrás que bucear para llegar al otro lado. Ten cuidado con el jaguar y avanza hasta llegar a una trampa donde las paredes tratarán de aplastarte. El primer bloque lo puedes pasar corriendo, pero para cruzar el segundo tendrás que caminar arrastrando una jaula que hay cerca. Avanza hasta el primer puzzle. Para abrir la puerta tendrás que situar tres cajas sobre los tres botones. Ya tienes una caja en ese nivel, pero las otras dos hay que «subirlas». En el lado izquierdo verás una especie de balancín. Coloca las cajas sobre el extremo que queda más cerca de los botones y salta sobre el otro extremo para catapultar las cajas. Para saltar, usa el bloque elevado que queda a la izquierda del balancín. Una vez abierta la puerta, tendrás que cruzar por la pared izquierda de la habitación para llegar al otro lado. Usa la cadena para trepar, salta sobre el saliente, cruza por la cadena al otro lado, descuélgate al saliente y usa la barra para llegar hasta la puerta. Tras cruzar la puerta entrarás en una secuencia de «Súper Acción». Simplemente pulsa los botones que el juego te indica dentro del límite de tiempo. Al otro lado, avanza hasta que llegues al final del pasillo. Ahí descuélgate y baja usando los salientes. Una vez abajo elimina al jaguar y busca en una esquina un pequeño montículo cuadrado. Desde ahí salta hasta el ingenio en forma de cruz, te agarrarás a un extremo como si fuera una barra y éste girará cambiando su orientación. Salta de barra en barra hasta la pared, donde tendrás que llegar hasta la abertura de arriba siguiendo los salientes. Una vez arriba escala otro pequeño muro y sigue por el pasillo hasta la zona del boss.

Boss – Hombres de Rutland: Cruza el puente salvando los huecos y sin que te alcance el helicóptero. En la plataforma central, acaba con todos los soldados. Usa las columnas como parapeto y recuerda recolectar las armas y los botiquines que los soldados dejan al morir.

CAPÍTULO 2: PERÚ

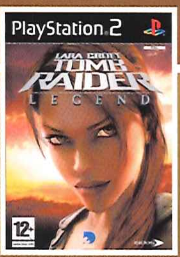
Avanza por la calle hasta la plaza. Tras hablar con Amaya, la zona se llenará de enemigos. Acaba con ellos. Trepa por el mástil de la bandera hasta el balcón. Usa el garfio con la farola para llegar al otro balcón y entra por la puerta. Coge las granadas y sal por la puerta del fondo. Acaba con todos los enemigos de la zona. Sube por la escalerilla que entra por la ventana y acaba con todos los enemigos del tejado. Continúa por la calle doblando la esquina y eliminando soldados. Al final, encontrarás una moto. Cógela. Durante el paseo en moto sólo tendrás que preocuparte de disparar a los enemigos y no chocar. Un choque frontal fuerte acabará contigo. Las pequeñas cajas naranjas son botiquines. Tampoco las dejes pasar. Tras alcanzar a Amaya, entrarás en la excavación.



Flashback: Rueda por la abertura y continúa por el pasillo. Usa vengalas para ver en la oscuridad. Cruza el hueco usando la viga que cuelga del techo y avanza hasta que se desprendan unas columnas. Da la vuelta y sigue por una pequeña abertura a la izquierda, entre unas cajas. Rueda por debajo de la verja y empuja la caja sobre el botón situado a la derecha. Se activará la trampa sin demasiado éxito. Sube a la caja y usa la única lanza que ha quedado entera como barra para llegar hasta la plataforma superior. Salta hacia el ornamento con forma de arco y de ahí a la plataforma a su izquierda. Cruza por el muro derruido y baja a la siguiente sala. Mueve la enorme bola para desactivar la trampa. Escala el muro al otro lado para alcanzar la cuerda y con ella llegar a la plataforma superior y cruzar al otro lado de la verja. Al bajar, una especie de demonio comenzará a seguirte. Huye de él en dirección contraria a la cámara. Al agarrarte a una cuerda caerás al fondo de una sala. Escala la pared de la izquierda para llegar hasta una enorme bola. Hazla rodar hasta abajo y empújala sobre los interruptores del suelo. Vuelve a escalar el mismo muro pero esta vez salta a la plataforma de enfrente. De ahí salta a la lanza, balancéate hasta la cuerda, y de la cuerda a la siguiente plataforma. Avanza por el pasillo y vuelve a sortear el obstáculo usando la viga del techo.

Época actual: Cruza la excavación hasta el agua. Sumérgete y avanza hasta que llegues a una sala con cuatro columnas iluminadas por el centro. Hasta que llegues necesitarás tomar aire varias veces. Siempre que veas rayos de luz, habrá una una burbuja de aire en la parte superior. Una vez en la sala con las columnas, presiona los cuatro botones para drenar el agua. ›

Lara regresa con fuerza en la mejor entrega de la saga. Ocho capítulos repletos de secretos, enigmas y acción. En estas páginas te detallamos paso a paso cómo resolver todos los puzzles y cómo abrirte paso a través de los extensos mapeados.



COMPAÑÍA: **CRYSTAL DYNAMICS**
GÉNERO: **AVENTURA-PLATAFORMAS**
MEMORY CARD: **149 KB**
HTTP://WWW.TOMBRAIDER.COM

TOMB RAIDER
LEGEND

Cruza la puerta por el boquete. Tras la escena, continúa por detrás del gran bloque de piedra. Llegarás a una subida por la que Lara se resbalará. Justo al pie de la subida, a la izquierda, hay dos salientes por los que deberás trepar para saltar a la plataforma al otro lado. Desde la plataforma, salva la subida con el garfio. Trepa por el muro con la pequeña caída de agua. Desde ahí, podrás salvar la siguiente subida usando el garfio de nuevo. Avanza y resuelve la escena de «Súper Acción» para encontrarte ante otro puzzle. Para resolverlo, lo primero es conseguir la bola que está sobre la columna, al lado izquierdo de la entrada. Engancha la columna con tu garfio (mirando hacia la parte que destella y pulsando «Cuadrado») y tira de ella (con el botón «Triángulo») para hacer que caiga la bola. Colócala sobre el botón del suelo en el lado derecho. La otra bola que ya estaba en el suelo colócala sobre el botón izquierdo. Ahora, trepa por el tótem de la derecha hasta arriba del todo. Podrás tirar otra bola al suelo que tendrás que colocar sobre el botón restante. Con ello se abrirá la puerta sobre el tótem del centro. Trepa por él y avanza. Tras la secuencia, tendrás que retroceder sobre tus pasos hasta la entrada. Según sales de la cámara donde estaba la espada, sin bajar del tótem, ve a la derecha y trepa por lo que parece su brazo. Salta hasta la escalera del otro tótem y crúzalo por arriba hasta una plataforma al otro lado. Sobre la plataforma hay un saliente.



Agárrate a él y recórrelo a lo largo de la pared salvando las partes rotas. En el extremo, desciende hasta la plataforma y usa la cuerda para cruzar a la siguiente. Salta una plataforma más y podrás deslizarte hasta el suelo. Vuelve hasta la sala que estaba inundada y sube por la cuerda al fondo. Salta al hueco y sigue avanzando hasta una escalerilla que sube. Al llegar arriba, avanza, trepa por el muro de la izquierda y al fondo podrás ver otra cuerda. Tras salir a la superficie y no dejar títere con cabeza, habrás completado este capítulo.

CAPÍTULO 3: JAPÓN

Baja hasta la barra y habla con el camarero. Ve al despacho de Nishimura, por el pasillo que está enfrente del camarero. Tras la escena aparecerá Takamoto. Elimina a sus hombres y coge el ascensor del otro pasillo. En la azotea, sal al helipuerto y destruye el barril y la alambrada para poder subir por la tubería. Salta a la plataforma y escala al tejado. Ve a la cristalera y aparta la ventana corredera usando el garfio. Salta dentro, baja las escaleras y coge la moto. Sal de nuevo al helipuerto y sigue el camino de losas más claras. Salta la rampa y resuelve la secuencia de «Súper Acción». Desde la escalera donde Lara se protege de la explosión, salta hacia la barra y de ahí al andamio. En la segunda plataforma del andamio, tendrás que disparar en el modo manual a la cuerda que sujeta la viga. De esta forma podrás usar la cuerda para llegar a la siguiente plataforma y de ahí el cable para llegar al otro lado del edificio. Usa el garfio para atraer hacia ti la plataforma elevadora y suéltala. Comenzará a balancearse. Cuando se te acerque, salta sobre ella. Rápidamente, cuando esté lo más alejada de tu punto de origen, salta usando el garfio sobre una foto que hay en la esquina y balancéate a la plataforma al otro lado. Repite la operación del garfio pero esta vez con dos elevadores. De nuevo usa el garfio con un foco y cuélate por la barandilla rota al pequeño jardín. Acaba con todos los enemigos. Entra por la doble puerta

STATE OF EMERGENCY 2

¡VUELVE EL CAOS!

OLVÍDATE DE LAS PANCARTAS, ÉSTA ES UNA MANIFESTACIÓN AL ESTILO PARISINO

A LA VENTA EN ABRIL

LA SECUELA DEL GRAN ÉXTITO STATE OF EMERGENCY













PlayStation 2



www.dc-studios.com



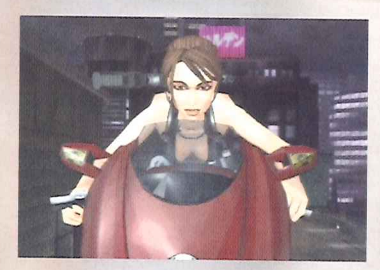
www.southpeakgames.com

© 2006 SouthPeak Interactive L.L.C. All rights reserved. SouthPeak Interactive, the SouthPeak Interactive logo and all other SouthPeak Interactive product or service names are registered trademarks or trademarks of, or licensed to, SouthPeak Interactive LLC in the USA and other countries. DC Studios, State of Emergency 2, the DC Logo, the State of Emergency 2 logo, Spanky, Freak, Bull, Libra and MacNeil are registered designs and trademarks of Digital Concepts DC Studios Inc. State of Emergency 2 is © 2006 Digital Concepts DC Studios Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A

del fondo y sube un piso por las escaleras. Al fondo del pasillo, una puerta te lleva a una sala de control. Entra ahí y acaba con todos los enemigos. Usa el modo de puntería manual para romper los dos anclajes de la enorme pantalla y luego usa el garfio para volcarla. Detrás encontrarás una salida. Escala el poste. Arriba del todo salta hacia el saliente, rodéalo y escala a la plataforma. Usando el garfio podrás girar el enorme letrero luminoso y convertirlo en otra plataforma para llegar a la escalerilla del fondo por la que tendrás que subir. Desde la plataforma superior, vuelve a usar el garfio para girar otro luminoso. Esta vez salta sobre la barra y luego sobre la plataforma. Escala el poste y salta a la plataforma superior. Escala el siguiente poste y desde arriba del todo salta hacia la barra de la plataforma vertical. Ésta comenzará a girar. Vuelve a saltar al poste y cuando la plataforma esté en posición horizontal podrás cruzarla. Escala el siguiente poste. Cuando llegues arriba comenzará a troncharse. Salta del poste a las barras y llega al balcón tan rápido como puedas. Entra en el hall y elimina a los yakuzas. Sal por la puerta de la izquierda hasta una sala de control. Dentro, pulsa el botón que esta al lado del extintor. Con esto podrás ver los rayos láser para poder cruzar la trampa. De forma alternativa, puedes usar la bola como escudo y hacerla rodar hasta que estés fuera del alcance de la torreta automática. Tras cruzar llegarás al despacho de Takamoto. Elimina más yakuzas y usa el garfio en la parte delantera del dragón que cuelga del techo para romper el cristal. Escala la pared y entra en el ascensor.

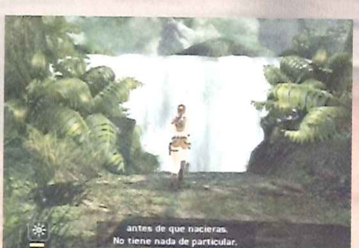


Boss – Takamoto: Escapa del centro de la sala y usa cualquiera de los postes de detrás de las estatuas para subir a la pasarela superior. Esquiva las ondas de Takamoto saltando o rodando según te vengan por el suelo o a media altura. Trata de acercarte a media distancia para alcanzarle con las pistolas. Tras unos cuantos disparos, acabarás con él.



CAPÍTULO 4: ÁFRICA

Camino abajo deberás saltar al lago (tras saltar, pulsa rápidamente Circulo y Adelante en el joystick analógico para hacer el «Salto del Ángel»). Súbete a la pequeña isla del centro. Escala por el lado derecho y cuélgate de la cuerda para levantar el «seguro». Déjate caer al suelo y abre la puerta tirando de ella con el garfio. Tras la escena, entra en el templo. Para cruzar el primer charco, usa el garfio para atraer la balsa hasta tu posición y úsala para alcanzar las cuerdas que te permitirán cruzar. Cruza las trampas desactivadas y pulsa el botón del suelo para abrir la puerta. Tendrás que cruzarla rápidamente antes de que se cierre. Elimina a los hombres de Rutland. En frente de la rueda impulsada por agua, hay una estatua, y justo detrás una cuerda. Alcanza la cuerda desde la plataforma superior y balancéate para empujar la estatua con los pies. Usa las barras de la rueda para alcanzar la cuerda del otro lado y subir a la otra plataforma. Usa el garfio para atraer el elevador, salta sobre él y de nuevo con el garfio, desplázalo hasta la siguiente plataforma. Ahora, utiliza las barras de la rueda por la que no hay agua para alcanzar la escalerilla del otro lado. Sube por ella. En la siguiente escalerilla, tendrás que saltar a un saliente al llegar a la parte superior. Avanza por el saliente hasta la siguiente escalerilla y sigue subiendo. Una vez arriba, avanzando un poco, llegarás a lo que parece una piscina vacía. Sube por las escaleras derruidas del lado derecho (según entras) y cruza hasta el otro lado, escala por el bloque de la esquina y salta hasta el bloque suspendido. Harás de contrapeso y el bloque descenderá elevando el que hay justo delante. Calcula bien el tiempo para llegar hasta la escalerilla saltando sobre el bloque que ahora sube. Cruza la plataforma y salta hacia la grieta en la columna al otro lado. Usa las grietas para descender hasta el suelo y monta en la balsa. Usa el garfio con las columnas para llegar hasta la escalera que está detrás de la pequeña catarata al otro lado del muro. Sube por la escalerilla y repite el juego de los bloques suspendidos para alcanzar la otra plataforma. Usa el garfio para cruzar por el pequeño salto de agua y, de nuevo, salta a la grieta de la columna y avanza por los salientes para llegar a la plataforma de la derecha. Pulsa el botón. Una losa girará y caerá una caja. Suelta el botón y la losa volverá a girar. Úsala para alcanzar la plataforma central. Verás una especie de estatua sujeta por unos grilletes a la pared. Tendrás que liberarla soltando los grilletes y tirando con tu garfio de la especie de rueda dentada de su pecho. Para liberar los grilletes, salta a la plataforma de la derecha y empuja la caja sobre el botón. Un grillete estará libre. Salta hasta el primer botón que vistes y quédate un rato sobre él. Usa la cámara para comprobar que se haya soltado el grillete. Ahora, rápidamente, vuelve al centro y tira de la rueda dentada con el garfio. La sala se llenará de agua. Vuelve a la sala donde estaban los hombres de Rutland y entra por la puerta donde se acaban de activar las trampas. La primera tanda de lanzas la podrás sortear rodando cuando las lanzas se están retirando. Tras doblar la esquina, verás un juego de cuchillas giratorias. Cruza el pasillo empujando el bloque que hay a la izquierda. Las cuchillas se bloquearán y podrás cruzar. El segundo juego de cuchillas tendrás que sortearlo saltando por encima o rodando por abajo según corresponda. Tras doblar un par de esquinas más, una enorme bola se te vendrá encima. Corre hacia la puerta saltando la primera lanza y rodando por debajo de la segunda. Al cruzar la puerta, la bola caerá al agua. Usa la barra para alcanzar el saliente en la columna. Escala por la columna hasta la siguiente barra y alcanza la plataforma que hay justo encima de donde estabas al llegar a esta zona. Desde ahí, podrás saltar sobre un elevador y más adelante sobre otro. En la pared verás una barra y otra columna con grietas por las que trepar. Sírvete de las barras y los salientes para subir un nivel y alcanzar la puerta que hay arriba del todo. Avanza por el pasillo y sortea los dos pozos con pinchos usando el garfio para balancearte. Continúa avanzando, elimina a los dos soldados y cruza por el puente. Si lo has derribado podrás usar el garfio aquí también. Continúa hasta la plataforma con los focos. A la derecha podrás cruzar usando las barras hasta el saliente. Trepa por la columna y desde arriba alcanza las otras dos barras. Aterriza en la plataforma al otro lado, cruza el puente y baja para eliminar al resto de soldados. Cruza por el puente colgante hasta la puerta del fondo y continúa trepando por la escalera de la izquierda. Al llegar a la parte derruida, una enorme bola caerá de arriba. Usa la cuerda para llegar a la otra escalera, donde tras avanzar un poco otra bola caerá. Usa un hueco en la pared a la derecha para esquivar la bola. Una vez arriba, pulsa el botón para abrir la puerta y continuar.



Boss – Rutland: Por mucho que dispares a Rutland, si éste sube a las plataformas elevadas, se recuperará. Tendrás que tirarlas todas. En su parte central tienen una zona donde, disparando, revelarás un punto donde enganchar el garfio. Tira de ese punto y la plataforma se vendrá abajo. Cuando hayas tirado todas céntrate en disparar a Rutland mientras esquivas sus puñetazos y sus granadas.

CAPÍTULO 5: KAZAJISTÁN

Tras saltar con el paracaídas, si lo abres en el momento justo (fíjate en la señal) aterrizarás sobre el tejado



GAMERS DAY

El próximo día 2 de junio tendrás la oportunidad de visitar en exclusiva las oficinas de Sony Computer Entertainment en Madrid y ser el primero en jugar con todas sus novedades para PlayStation 2 y PSP.

¡¡ REGALAMOS 3 VISITAS EXCLUSIVAS A LAS OFICINAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT* !!

...Y ADEMÁS

¡¡ REGALAMOS 10 PACKS: TOURIST TROPHY PS2 + SOCOM FIRETEAM BRAVO PSP !!





PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5575** con los siguientes datos: GAMERPS2 + espacio + Nombre + Edad + Domicilio (Por ejemplo, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: GAMERPS2 Fernando Martín 20 años C/ Este, 1A 28009 Madrid). Entre los participantes se sortearán 3 presentaciones exclusivas en las oficinas de Sony Computer Entertainment en Madrid, el próximo día 2 de junio con todos los gastos pagados, y 10 lotes de 1 Tourist Trophy para PlayStation 2 + 1 Socom Fireteam Bravo para PSP.

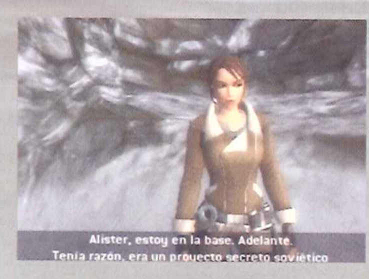
***La visita a las oficinas incluye gastos de desplazamiento y comida. Sólo pueden optar a este premio los participantes mayores de 18 años.**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de mayo de 2006.

de uno de los almacenes con una ametralladora a tu disposición. Haz buen uso de ella y limpia la zona. Baja y entra en el almacén que está justo delante. Dentro, una escalera te llevará al tejado. Desde el tejado, alcanza la torre con el cable y descuélgate hasta el enorme portón. Elimina más soldados y entra en el almacén que tiene una luz sobre la puerta. Tras obtener la clave ve a abrir el portón. Sube la cuesta esquivando los barriles y entra en el centro de comunicación. Dentro, tras la escena, sube por la escalerilla hasta el tejado. Alcanza la torre y usa el cable para llegar hasta el punto de partida original. Baja, elimina a todos los soldados y hazte con una moto que hay al final de la vía. De nuevo, persecución en moto. El funcionamiento es exactamente el mismo que en el capítulo de Perú. Llegando al final del trayecto en moto tendrás que saltar sobre el tren y avanzar sobre él un par de vagones. Tras dejar la moto tendrás que resolver una secuencia de «Súper Acción» y habrás llegado al laboratorio. Desde la plataforma, lanza el garfio a la grúa y atráela hacia ti para alcanzar la cuerda y llegar hasta la escalerilla. Sube por ella y salta al cartel. Usa las barras para balancearte hasta el otro lado y de nuevo salta al cartel y de ahí al suelo. Vuelve a usar el garfio con la otra grúa y vuelve a usar la cuerda para cruzar las llamas. Desde la plataforma dispara al ventilador y salta hacia el saliente. Entra en el conducto de ventilación y avanza esquivando los cables pelados.



Cruza usando la barra y la cuerda, y de nuevo, ojo con los cables. Continúa por el pasillo hasta que llegues a la sala con el grupo electrógeno. Tendrás que activarlo. Para ello deberás trepar al bloque donde llegan unos tubos amarillos. Desde ahí salta a la rejilla de ventilación y luego a la pasarela. Alcanza la pasarela del fondo y recórrela hasta el extremo. Verás una cuerda. Cuélgate y llenarás el tanque de gasoil del generador. Ahora, para activarlo, usa el garfio para tirar de un botón que tiene en su parte delantera. Sal por la puerta que se acaba de activar. Verás un humillo verde. No te acerques, es letal. Tendrás que cruzar toda la sala sin tocar el suelo. Ten cuidado con las tuberías electrificadas. Al otro lado, llegarás a una sala con un arma poco común.



Úsala para hacerte con el funcionamiento. La máquina se calará y tendrás que activar un generador especial para ella. Baja por el puente destruido y elimina a los enemigos. Al fondo, sube por los pilares electrificados y alcanza la puerta que hay detrás del enorme generador. No podrás activarlo sin el núcleo. Sigue las vías para llegar hasta el núcleo. En la sala de control encontrarás algo de resistencia aparte del núcleo descargado. Para cargarlo alcanza los controles en la sala superior. Trepa por el núcleo (es esa jaula que está delante del enorme mapa) y salta hasta la escalerilla. Desde ahí, salta a las barras y luego a la cuerda. Cuélgate del artefacto que baja del techo y salta al otro lado usando la barra. Desde la pasarela del otro lado salta a la escalera para desbloquearla. Sigue por la otra pasarela y usando la cuerda entra dentro de la sala de control. Activa el generador y baja de nuevo hasta el núcleo. ¡No lo toques directamente! Usa el garfio para arrastrar el núcleo por las vías y sacarlo de aquí. Sigue al núcleo de vuelta a la sala del generador. Ahora los cables estarán electrificados. Usa el garfio para hacer que se balanceen y eliminar los campos eléctricos. Una vez en la sala del generador. Usa el garfio para abrir la puerta. Se activará todo el sistema. Continúa por la puerta de la derecha del generador hasta el arma Tesla. Úsala para eliminar a los enemigos del otro lado de la pasarela lanzándoles todo tipo de objetos. También tendrás que usarla para mover la plataforma elevadora hacia la derecha, hasta la altura del roto en la barandilla. Cruza hasta la puerta por la plataforma y al otro lado, súbete a la pasarela. Tendrás que disparar a las tuberías que bloquean tu camino y usar el garfio en los anclajes del techo para moverte. Al final del pasillo, tras cruzar la puerta te espera Amanda.

Boss – Amanda: No te molestes en disparar a la especie de demonio negro. Esquiva sus ataques mientas activas las cuatro palancas que hay en los extremos de la sala. Una vez activadas, monta en el cañón Tesla, y pulsando el botón R1 empuja cada uno de los cuatro electrodos que cuelgan del techo hasta que se queden fijos en el fondo. Al colocar los cuatro, la barrera que protege el fragmento de espada desaparecerá. Baja del arma y usa el garfio para retirar el fragmento.

CAPÍTULO 6: LONDRES

Justo encima de la entrada principal hay una rejilla de ventilación que podrás quitar usando el garfio. Empuja la caja justo debajo de la entrada y sube hasta ella. Quita la otra rejilla que verás un poco más adelante y salta al patio. Usa los salientes sobre las ventanas para pasar al otro lado de la verja. Usa el interruptor para activar la corriente y vuelve hasta el interior del museo. Ahora podrás retirar la Excalibur de la piedra para abrir la puerta. Al otro lado, cruza la pasarela de maderos, salta hacia la barra y alcanza una plataforma en vertical que comenzará a descender. Rápidamente salta de nuevo hacia la barra hasta que la plataforma haya bajado. Sigue avanzando y dispara al enganche de la barca que está en posición vertical. Úsala para cruzar al otro lado. Cuando se caigan los maderos a la izquierda de la puerta, usa el garfio para tirar de la cuerda y abrir la puerta. Al otro lado, usa el «toro» para apartar las cajas y bajar con tu nuevo vehículo hasta la tumba. A la derecha hay dos cajas más. Apártalas y empotra el toro contra la pared de detrás. Recorre el pasillo destrozando las trampas con el toro y prepárate para la secuencia de «Súper Acción». Baja por la izquierda y entre salientes, cuerdas y escaleras podrás llegar al piso de abajo sin problema. Continúa por el pasillo del fondo, salta por encima de la lava y, para la trampa de fuego, usa la caja del fondo para saltar por encima. Podrás atraer la caja hacia ti usando el garfio. Tras sortear la segunda tanda de llamas, usa la caja para trepar por el muro y salta al otro lado. Pulsa la palanca para abrir la puerta y recuperar la caja. Bloquea la trampa de la derecha para sacar la caja y con ella bloquear la trampa del centro. Vuelve a por la caja que bloqueaba la trampa de la derecha y llévatela. Te harán falta dos cajas colocadas una detrás de la otra para salvar la siguiente trampa de fuego. Pulsa la palanca para abrir la puerta. Al otro lado, tras avanzar un poco, encontrarás un botón que tendrás que dejar pulsado. Ve hacia la izquierda, cruza la zona inundada y sube a suelo firme. Sobre el agua, verás unas lámparas de araña que cuelgan. Usa el garfio para balancear la lámpara y que esta golpee la verja de detrás destrozándola. Usa el garfio para sacar el ataúd del hueco. Súbete al ataúd y llévalo hasta el botón. Utiliza el garfio con las antorchas para avanzar. Una vez atascado el botón podrás cruzar la puerta del fondo. Continúa hasta la siguiente zona inundada. Busca la palanca sumergida y púlsala. Se abrirá la verja. Sube al ataúd y deja que la corriente te lleve hasta una verja que podrás cruzar. Al otro lado, repite la operación. Busca la palanca, púlsala, sube al ataúd y deja que la corriente te lleve hasta la salida.



Sigue nadando hasta la entrada del templo. La única forma de entrar es por arriba del todo. Lo primero que tienes que hacer es girar los dos postes que hay a los lados de la entrada. Usa el garfio para tirar de ellos. Ve a la izquierda de la entrada y escala la columna usando los

salientes. Utiliza la barra y salta hacia la rampa. Salta sobre la barra, espera a que gire y salta para rápidamente usar el garfio y caer en la siguiente barra. Ésta también girará y podrás saltar sobre el saliente. Continúa escalando por los salientes, cruza por las barras y salta hacia la cadena. Tras trepar toda la cadena habrás alcanzado la parte superior. Busca la entrada y baja por la cuerda. Para liberar el trozo de espada, tendrás que golpear la campana con la lámpara. Para ello, busca el ataúd que es más oscuro que el resto y arrástralo junto a la columna que está partida. Ponte delante de la cristalera y lanza el garfio hacia la lámpara para balancearla. Rápidamente sube a la columna usando el trozo de tumba y cuélgate de la cuerda. Esto hará que la campana suba y la lámpara la golpee. Tras la secuencia, sal del templo.



Boss – Serpiente: Disparar a este boss no te servirá de nada. Necesitas golpearle con algo más contundente. Fíjate en las cuatro columnas y en el mecanismo que las acompaña. Empieza a disparar a una cualquiera. El sonido atraerá a la serpiente y la despistará unos segundos. En ese momento, rápidamente lanza el garfio a la palanca y tira de ella. Una jaula caerá y golpeará a la serpiente. Repite el proceso con el resto de columnas para acabar con ella. Una vez muerta, usa su cadáver para llegar hasta la salida. Avanza por el pasillo, usa la barra y el garfio para salvar el precipicio y salta sobre la rampa. Presta atención al hueco a medio camino y resuelve la «Súper Acción». Tras librarte de la serpiente, dispara a la argolla que une la verja con la cadena. Trepa por cualquiera de los escudos de la puerta y usa la cadena para alcanzar la plataforma superior. Pulsa la palanca para abrir la puerta y pasa al otro lado. Estarás en la sala donde atrancabas las trampas con las cajas. Desde aquí, tendrás que retroceder hasta el principio del nivel, librándote de los soldados enemigos. Cuando llegues a la sala con el ascensor en el centro, súbete en él desde las escaleras y pulsa el botón. El ascensor se atascará en un punto. Usa el garfio para engancharlo en una de las paredes (busca el destello) y balancear el ascensor. Salta sobre las escaleras y sal por la puerta. Tras eliminar a los dos soldados del almacén donde estaba el toro, habrás completado el capítulo.

CAPÍTULO 7: NEPAL

Avanza por el saliente a tu derecha. Avanza deprisa para evitar caerte por los desprendimientos. Encarámate a la plataforma y déjate caer por la rampa para llegar al otro lado. Desciende un saliente y rodéalo para poder saltar a la plataforma de enfrente. Cuidado con el pedazo de la esquina. Se caerá rápido. Sube a la plataforma y continúa por la rampa hacia arriba. Desde la plataforma, usa el garfio para alcanzar las estalagtitas. Recórrelas deprisa porque se caerán. Alcanza el saliente y rodéalo para llegar a la parte superior. Verás una placa de hielo tapando una entrada. Dispárala y continúa por la cueva. Al salir, ve por la derecha y salta a la plataforma.



Baja por las rampas hasta la plataforma y salta hacia la barra antes de que ceda el suelo. Salta de la barra usando el garfio para alcanzar la entrada a la cueva, y tras salir por el otro lado, salta hacia el trozo de avión que hay apoyado en la pared. Desciende hasta el avión y usa uno de los motores para que haga de contrapeso. Súbete al borde del

avión y atrae el motor con el garfio. Entra al avión y tras la escena, resuelve la secuencia de «Súper Acción». Avanza por el surco que ha dejado el avión y salta a la rampa. Rápido salta sobre la barra y hacia la siguiente rampa. Entra en la cueva disparando al hielo de la entrada y continúa por las rampas. A la derecha, tendrás que saltar para alcanzar la siguiente plataforma y una barra, desde la que tendrás que saltar hacia el saliente.



Recorre el saliente hasta las siguientes barras y salta hasta las estalagtitas. De ahí salta a la siguiente plataforma y al otro saliente. Tras el siguiente tramo de salientes, llegarás a una zona abierta con un puñado de enemigos. Da cuenta de ellos y súbete al bloque del centro, desde el que podrás saltar a otro con una pequeña lengüeta. Desde ahí, usa el cable para llegar a la otra plataforma y a la entrada de la cueva.

Avanzando por la cueva, tendrás que saltar de placa en placa para no caer al agua gélida. En un punto no tendrás placa para saltar, tendrás que disparar al techo para que caiga la plataforma y poder avanzar. Llegarás a un río por el que bajan placas de hielo de izquierda a derecha. Salta de placa en placa, en dirección contraria a la corriente, hasta que llegues a la entrada de otra cueva a la derecha. Continúa hasta el fondo y por la izquierda, escaleras arriba. Al llegar arriba, tendrás que saltar por el hueco del centro y conectar hasta tres saltos con el garfio para llegar al otro lado. Para abrir la puerta, tendrás que, mirando la entrada de frente, subirte a la plataforma de la derecha y colocar encima el cajón pequeño. Después sube en la plataforma de la izquierda y coloca el bloque dorado sobre ella. Por último, vuelve a la plataforma derecha y coloca el cajón grande sobre ella para que no se mueva. Ahora podrás arrastrar el bloque dorado sobre el botón del suelo. Entra en al sala y tras la escena, vuelve, pero en vez de tomar las escaleras toma el camino de la derecha. Encontrarás una puerta cerrada. Usa la espada para abrirte paso y sal a la zona de plataformas colgantes. Tendrás que llegar a la puerta del fondo tan rápido como puedas. Tras llegar al otro lado habrás completado el capítulo.

CAPÍTULO 8: REGRESO A BOLIVIA – BOSS FINAL

Boss - Amanda: En la primera parte tendrás que eliminar unos cuantos soldados. Tras acabar con ellos Amanda se transformará y tendrás que pelear contra ella. La estrategia es bien sencilla. Esquiva sus ataques mientras utilizas el ataque de tu espada tan seguido como puedas. Tras una serie de golpes Amanda caerá al suelo, momento en el que tendrás que acercarte y pulsar «Triángulo» para rematarla en el suelo. Repite estos pasos hasta que agotes su barra de salud. Tras vencer a Amanda habrás completado Tomb Raider Legend.



CONCURSO

¡¡ REGALAMOS 25 EQUIPACIONES DEPORTIVAS !!

Umbro y PlayStation 2 Revista Oficial regalan 25 equipaciones de fútbol playa compuestas por 1 gorra, 1 visera, 1 balón, 1 muñequera y 1 mochila. Si quieres participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del día 17 de mayo de 2006.

UMBRO®



¿De qué país es originaria la marca Umbro?

A) Senegal B) Alemania C) Reino Unido

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra umbrops2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: umbrops2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de mayo de 2006.

ONIMUSHA

DAWN OF DREAMS



ETAPA 1: EL ALBOR DE LAS PESADILLAS

Sigue las instrucciones en pantalla para hacerte con los controles y elimina a todos los enemigos de esta área. Avanza hasta la siguiente zona. Subirás a una azotea donde tendrás que seguir eliminando enemigos Genma.



Boss: Pasarás automáticamente a la forma Onimusha para esta batalla, así que no debería suponer ningún problema. El enorme Samurái te atacará utilizando su espada. Los ataques son increíblemente lentos, por lo que no tendrás problema para esquivarlos. Simplemente apártate cuando vaya a golpear. Cuando la espada del Samurái esté sobre el tejado, fija el objetivo sobre ella (mantén pulsado R1) y atácala hasta que se desprenda de su brazo. Después repite la operación con el brazo del Samurái hasta que lo destruyas por completo.

ETAPA 2: EL DEMONIO AZUL

Boss Danemon: Este boss tampoco brilla por su dificultad. Simplemente esquiva sus ataques o bloquéalos pulsando L1 mientras con R1 le mantienes centrado para poder girar a su alrededor y golpearle. Presta atención al resto de enemigos. Recuerda que puedes usar la Magia Oni pulsando el botón Triángulo. Ojo con Danemon. Cuando su barra de vida se haya agotado, aún tardará unos segundos en morir y podrá golpearte. No bajes la guardia.



Tras la batalla aparecerás en la guarida de Soki. Podrás usar el espejo para mejorar tus armas y habilidades, comprar y guardar la partida. También podrás hablar con Minokichi. Te contará algunas cosillas sobre los personajes. Cuando estés preparado, sal por la puerta.

ETAPA 3: HA LLEGADO JUBEI

Recorre la zona en busca de objetos. Continúa por la puerta al lado de Minokichi, acaba con todos los Genma de la siguiente habitación y sal por la otra puerta. Mira a tu derecha para encontrar el «Diario Del

Soki, Oni de los Ash es el elegido para acabar con la amenaza de los Genma, que una vez más intentan destruir Japón. Diecisiete etapas plagadas de enemigos y bosses aguardan la llegada del Oni Negro y sus cuatro compañeros. Descubre en estas páginas cómo sobrevivir a ellos.



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
GÉNERO: **ACCIÓN**
MEMORY CARD: **90 KB**
HTTP://WWW2.CAPCOM.COM/ONIMUSHA



Borracho 1». Avanza hasta los puestos y rompe las tinajas para bajar al cauce del río. Encontrarás un cofre con las «Notas del Inventor». Continúa por la puerta a la izquierda de Minokichi. En esta zona, hallarás un buen número de items. Explórala bien antes de continuar. Para abrir el cofre con el puzzle, tienes que alinear las tres filas de colores. La solución es hacer girar la parte superior izquierda una vez y la inferior derecha otra vez. Pasa a la siguiente zona, donde tendrás que eliminar un par de Genmas. Rompe las tinajas, recoge los items y cruza la siguiente puerta. Verás una barrera con un agujero en su parte inferior. Mira por el agujero. Te encontrarás peleando contra Jubei.



Boss: La muchachita es muy rápida. Bloquea todos sus ataques y espera el momento oportuno para atacar. Usa la Magia Oni seguida de un combo para aumentar el daño.
Tras derrotar a Jubei se unirá a ti. Limpia la zona de Genmas y dirígete hacia el templo. Caerás al cauce del río donde verás un cofre con puzzle. La solución es hacer girar la parte superior derecha una vez y luego la inferior derecha otra vez. Continúa por las escaleras al final del cauce.
Prueba de valor: ¡Acaba con el esqueleto del hacha en menos de un minuto! Tras derrotar al esqueleto, sube por la escalera, avanza hasta el final de los tejados y baja de nuevo al suelo. Graba la partida en el espejo y continúa por la siguiente escalera. Tendrás que bajar por el otro lado para desbloquear la puerta. Tras cruzarla te espera otra prueba.
Prueba de valor: ¡Erradica a los Genma en menos de un minuto!
Tras completar la prueba vuelve por la puerta que acabas de desbloquear, avanza hasta el puente y baja por la escalera que no baja desde el puente. Acaba con los enemigos y cruza la puerta. Encontrarás otro cofre con puzzle. La solución es hacer girar la parte inferior derecha una vez y la superior derecha otra vez. Vuelve al puente y esta vez baja por la otra escalera. Cruza la puerta y acaba con los enemigos al otro lado. La primera puerta no podrás abrirla al no tener la llave, así que ignórala y continua hacia el Norte.
Prueba de valor: ¡Destruye a Gacha en menos de tres minutos!
Tras derrotarle, entra por el hueco que ha dejado al salir, coge el objeto y graba la partida. A continuación entra por la puerta del centro. Verás seis faroles de piedra. Golpéalos uno por uno hasta que se iluminen. Cuando los seis estén encendidos, revelarás una de las llaves. Sal de esta zona y avanza por el camino de la derecha hasta la siguiente zona. Encontrarás la llave subiendo por las escaleras. Está al fondo del tejado. Cuando la tengas, vuelve hasta la primera puerta que encontraste cerrada y crúzala. Dentro verás la segunda llave para la puerta sellada. Con las dos llaves en tu poder, vuelve al lugar donde estaba la puerta sellada (donde los farolillos de piedra) y abre la puerta.



Boss: Este boss es bastante lento y apenas tiene ataques. Atácale continuamente y presta atención a su «barrido» para bloquearlo a tiempo. De forma esporádica, en vez de saltar hacia el otro lado del escenario, saltará para caer sobre el mismo sitio y golpearte. Cuando veas que va a saltar, aléjate un poco y cúbrete. Tras un buen número de golpes, derrotarás a este enorme Genma.
Al volver al escondite, si hablas con Jubei, podrás combinar los diferentes objetos que has ido encontrando. Si hablas con Minokichi te llevará a cualquier zona que ya hayas atravesado. Recuerda que hay por lo menos un par de zonas por las que sólo podrá pasar Jubei.



ETAPA 4: LAS LÁGRIMAS DE OHATSU

En esta etapa controlarás a Jubei. Avanza hasta que llegues a una puerta con una cerradura. Aún no tienes la llave, así que continua hasta la siguiente puerta, cerrada con un cerrojo con contraseña. Introduce «136» y entra a por el item. Vuelve y cruza el madero, luego graba partida en el espejo. Detrás del espejo, hallarás un cadáver y un item. Coge el item y ve por el otro lado hasta el puente (no hasta el madero). Cruza el puente y entra por la grieta de la pared al final del camino. Avanza hasta el árbol tumbado y ve al otro lado. Baja por la rampa y recorre el pasillo hasta el final. Graba partida y sube por las escaleras.
Prueba de valor: ¡Acaba con todos los Genma en menos de tres minutos!
Tras superar la prueba, recorre la zona en busca de items y sal por el camino que hay en la mitad del área. Avanza hasta las escaleras, súbelas, coge el item y vuelve a bajar. Continúa avanzando hasta que llegues a una puerta cerrada. Sigue hacia el fondo donde tendrás que usar a Jubei para pasar por un pequeño agujero. En la siguiente zona, sube por la escalera, cruza el tejadillo y al final del andamio encontrarás la llave. Vuelve hasta la puerta cerrada y crúzala. Sube por las escaleras y abre los cofres. La solución para el puzzle es hacer girar la parte inferior izquierda una vez y la parte superior derecha otra vez. Graba la partida y vuelve a la zona de los andamios. Sube por la primera escalera que había al entrar a esta zona y utiliza a Jubei para pasar a gatas por debajo de los tablones. Sube por la siguiente escalera, pulsa la palanca y despliega la otra escalera para que Soki pueda subir. Avanza hacia la izquierda e ignora la siguiente escalera. Al doblar la esquina encontrarás un cofre. Para abrirlo haz girar la parte superior izquierda una vez y la parte inferior derecha otra vez. Ahora sí, sube por la escalera. Cuando los dos personajes hayan subido, indica a tu compañero que «descanse» (pulsa ▼ en el pad) y baja hasta la palanca que hace girar las trampillas. Acciona la palanca y cambia al personaje que estaba «descansando». Ahora podrá cruzar al otro lado y desplegar la escalerilla para que el rezagado pueda subir. Doblando la esquina verás otra escalera que baja, y un poco más adelante, otra palanca con otras trampillas. Repite la operación aquí para coger el «Aceite» del piso de abajo. Con el «Aceite» en tu poder, vuelve hasta la palanca que estaba atascada. Ahora se moverá y podrás avanzar. Sube por las escaleras hasta la azotea, pasa al otro tejado y baja por las otras escaleras. Graba partida.



Boss Ohatsu: Ohatsu sólo tiene un ataque, pero es más que suficiente para ponértelo difícil. Utilizará su arma para disparar ráfagas de tres en tres. Procura cubrirte u ocultarte detrás de un árbol, de manera que según termine de disparar, puedas atacarla. Presta atención a los árboles. Si tu espada golpea en uno de ellos te romperá el combo. Cuando Ohatsu use su gancho para cambiar de posición, utiliza el botón R2 para ›

fijar el objetivo sobre ella y ver rápidamente su posición. Tras derrotarla tendrás que ir a salvar a Jubei. Recorre las azoteas en sentido contrario y baja hasta el andamio. Verás a Jubei atada a un poste. Avanza por el andamio hasta el final y baja por las escaleras. En este nivel, retrocede hasta las escaleras y vuelve a bajar. Avanza un poco más y habrás salvado a Jubei.



ETAPA 5: EL DEMONIO ROJO

Avanza hasta el final del área, graba la partida y coge la perla roja de la estatua del zorro. Se liberarán todos los sellos rojos. Ahora, desde tu posición, entra en la primera puerta disponible a la izquierda. Verás dos estatuas y un cofre. Acaba con las estatuas y abre el cofre. Para abrirlo gira la parte superior izquierda una vez, la inferior derecha una vez y, de nuevo, la superior izquierda. En un lateral hay una puerta, crúzala y repite la operación. Para abrir este cofre, gira la parte inferior izquierda una vez y la parte superior derecha otra vez. Absorbe todas las almas del pedestal de la esquina y deshaz todo el camino hasta el corredor principal. Ve al extremo opuesto, al espejo mágico, y entra por la puerta de la izquierda. Coge los items y vuelve para entrar por la puerta de la derecha. Repite la operación y sal por la otra puerta. Encontrarás dos estatuas de zorro. Coge primero la perla de la de la izquierda y luego la de la derecha. Se liberarán los sellos azules pero se volverán a crear los rojos. Continúa avanzando hasta que llegues al corredor principal. Ve hasta la mitad del corredor más o menos y entra por la puerta de la izquierda. Examina la estatua de la izquierda y luego la de la derecha para coger la perla. Volverán a cambiar los sellos. Sal por la única puerta posible y vuelve hasta el corredor principal. Allí ve al extremo opuesto, al espejo, y entra por la puerta de la derecha. De nuevo, cambia la perla de la estatua de la izquierda y coge la de la derecha.

Prueba de valor: ¡Ejecuta cinco críticos en menos de tres minutos!

Consejo: Utiliza la Magia Oni sobre un enemigo y seguidamente pulsa el botón ◎ para enlazar los ataques.

Tras completar la prueba, vuelve al corredor principal, ve al extremo donde está el espejo y entra por la puerta de la izquierda. Repite la operación con las perlas y vuelve al corredor principal. Ahora, en el extremo opuesto al espejo, entra por la puerta de la izquierda y vuelve a cambiar las perlas. Por último, entra por la puerta más cercana al espejo y cambia las últimas perlas. Sal al corredor, graba la partida, y coloca las seis perlas en la puerta Norte.



Boss Tenkai: No es un jefe demasiado complicado, aún así ten cuidado con su ataque de hielo. Te dejará paralizado y a su merced. Presta atención también a los combos que realiza con su lanza. Si te coge el primer golpe, ya no podrás bloquear los siguientes. Tras vencer a Tenkai, tendrás que enfrentarte al auténtico boss, un Genma enorme.



Boss: Este boss sí puede dar algunos problemas. La especie de péndulo con cuchillas que tiene en la parte de abajo es realmente peligroso. No te pongas en su camino, ya que aunque te cubras, te romperá la guardia y te tirará al suelo. Utiliza los quicios de las puertas para ocultarte y atacar al boss desde el lateral. Procura no salir al camino principal a no ser que sea para cambiar de puerta. Mientras estés en los quicios estarás a salvo de casi todos los ataques. El único que te puede alcanzar es en el que una especie de boca sale de la parte de abajo del cuerpo del Genma. Los rayos caen de forma aleatoria, y si alguno te cae cerca, te alcanzará. Procura alejarte cuando veas que comienza ese ataque.

Una vez en el escondite, y ahora que tienes a Tenkai, puedes revisitar algunos escenarios en busca de cadáveres (recuerda, esos cuerpos con los que puedes intentar hablar).



ETAPA 6: LA VENGANZA DE UN NIÑO

Avanza hasta el cadáver y usa a Tenkai para hablar con él. Continúa por el camino de la izquierda. Acaba con los Genma, coge el mapa y avanza hasta la siguiente zona. Encontrarás otro cadáver con el que «conversar», además de un juego de interruptores para llegar al piso de arriba. Sitúa a un personaje sobre la plataforma del centro, y con el otro, presiona el interruptor. Una vez arriba, tendrás que pulsar el interruptor de la izquierda, pero antes, el personaje que queda abajo deberá colocarse sobre la plataforma de la derecha. Para abrir el cofre, haz girar la parte superior izquierda, la parte superior derecha y la parte inferior izquierda. Continúa por la puerta de la derecha. Envía a Soki escaleras abajo y continúa con Tenkai por el piso de arriba. Tendrás que alternarlos para subir o bajar las plataformas con el fin de que ambos puedan pasar. El cadáver del piso de arriba te dará la llave, así que asegúrate de que es Tenkai el que va por ese camino. Al llegar a la última plataforma, tendrás que situar a Soki sobre ella y hacer que Tenkai lo suba. Graba la partida y continúa por la puerta. Esta vez manda a Tenkai escaleras abajo, acaba con los Genma y sitúate sobre la plataforma que hay al lado del andamio de la izquierda. Haz que Soki pulse el interruptor para mandar a Tenkai a la parte de arriba. Habla con los dos cadáveres. Tendrás que eliminar a un tipo de Genma invisible. Para poder dañarle, deberás utilizar la «absorción de almas» durante unos segundos. Aléjate todo lo que puedas y pulsa ⊗ hasta que el enemigo sea visible. Entonces podrás dañarlo. Tras vencerle obtendrás el «Engranaje». Ve con los dos personajes hasta el principio de este nivel (donde se bifurcaba el camino). Ve por el camino de la derecha, baja el puente colocando el engranaje y pasa a la siguiente zona. Habla con el cadáver, elimina a los Genma de esta área y continúa por el único camino posible hasta que llegues a un espejo mágico. Graba la partida y entra por la puerta más grande.



Boss Roberto: No debería suponer demasiado esfuerzo. Bloquea sus ataques y rodéale para atacarle. Sólo utilizará puñetazos para atacarte.

Tras vencer a Roberto, tendrás que eliminar unos cuantos Genma antes de pasar al verdadero boss.



Boss Sakon: Este es un poco más complicado. Procura no atacarle de frente. Rodéale y atácale siempre por la espalda. Presta atención a su ataque especial, ya que te alcanzará si estas muy cerca de él.

Tras vencer a Sakon, Ohatsu se unirá al grupo. Utilízala para columpiarte por encima de la trampa y pasar al otro lado. Tendrás que dar toda la vuelta para desbloquear la puerta y reunirte con Soki. Sal por la puerta que acabas de desbloquear y acaba con los Genma. Continúa por la puerta grande y graba la partida. Sal por la otra puerta, elimina a los Genma y, de las tres puertas disponibles, sigue por la de la izquierda. Encuentra la llave y vuelve a la sala central para desbloquear la puerta de la derecha. Crúzala, busca el mapa y sube por las escaleras para abrir un cofre con puzzle. La solución es girar la parte inferior izquierda y la parte superior izquierda. Baja de nuevo a la sala central y entra por la puerta del centro. Graba la partida y abre el cofre. La solución es girar, en la fila superior, el primer grupo comenzando por la izquierda. En la fila inferior, gira el segundo y el tercer grupo por la izquierda. Por último, en la fila superior, gira el primer grupo por la derecha. Detrás de un muro encontrarás una palanca. Cógela y vuelve a la sala central. Coloca la palanca



¡¡REGALAMOS 20 JUEGOS + PULSADORES ORIGINALES!!

BUZZ
EL GRAN RETO





Sony Computer Entertainment y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en el concurso televisivo del momento, Buzz: El Gran Reto. Para ganar uno de los 20 lotes compuestos por juego + mandos originales que regalamos, sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de mayo.







¿Cuántas preguntas puedes encontrar en la nueva entrega de Buzz?

A) +1.000 B) +200 C) +5.000



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra buzzps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: buzzps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de mayo de 2006.

en el hueco al lado de la puerta de la izquierda, sitúa los personajes delante de cada palanca y haz que uno de ellos la pulse. Una plataforma subirá al piso de arriba. Entra por la puerta de la derecha, sube por las escaleras y usa a Ohatsu para que dispare a la cuerda que sujeta la plancha de madera al final de la barandilla. Cruza al otro lado y baja por las escaleras para encontrar una llave. Con la llave en tu poder, vuelve hasta la puerta donde se ha parado la plataforma y ábrela. En la siguiente zona usa a Ohatsu para deshacerte del artefacto Genma que bloquea la puerta. Cruzando esa puerta hallarás un item y otra palanca. Sube por las escaleras para conseguir otro ítem y vuelve al piso inferior para coger las otras escaleras que suben. Encontrarás otro cofre con puzzle. La solución es hacer girar la parte inferior derecha y la inferior izquierda. Usa a Ohatsu para saltar al otro lado, rodea la pared para conseguir algunas almas y la llave, y haz que se quede parada delante de la palanca. Recupera el control de Soki y coloca la palanca para que ambos personajes las pulsen a la vez. Cruza la puerta y graba la partida. La combinación para el cofre es hacer girar la parte inferior izquierda, la parte superior derecha y la parte superior izquierda. Usa a Ohatsu para desbloquear la puerta sólo cuando estés listo, ya que comenzará una batalla automáticamente.



Boss Munenori: ¡Cuidado con los cuervos! Si oyes a Munenori silbar, cúbrete hasta que todos los cuervos hayan desaparecido. Para el resto de la batalla, sigue la misma pauta que en bosses anteriores. Bloquea hasta que veas un hueco, en ese momento ataca o utiliza la Magia Oni seguida de tantos «Críticos» como puedas. Dependiendo del arma que tengas equipada, tendrás un número de golpes en cadena. Nunca ataques a Munenori con la cadena completa, ya que te contraatacará con un 100% de acierto.



Boss: Este enorme Genma esta privado de movimiento. Sus únicos ataques consisten en un barrido con una de sus garras y en una especie de nube venenosa. Ambos limitados a un cierto rango. Por tanto, la técnica a seguir aquí será acercarse para golpear y alejarse en cuanto veas que va a ejecutar alguno de sus movimientos. Si necesitas vida o magia, puedes conseguir algo eliminando la especie de huevos que lanza este boss. Presta atención al resto de enemigos, no dejes que te acorralen. Tras vencer volverás al escondite y Roberto se unirá al grupo. Ahora puedes seleccionarlo y volver a esas zonas donde unos «pesados muros» no te permitían avanzar. Volviendo a los «Caminos Llanos» con Jubei y Roberto podrás hacerte con un buen número de items. Además, encontrarás otra «Prueba de Valor» y un cofre con puzzle. Su solución es hacer girar la parte superior izquierda, la superior derecha y la inferior derecha. «Bajo el Castillo de Sawayama» encontrarás dos zonas para Jubei y otra zona para Roberto.



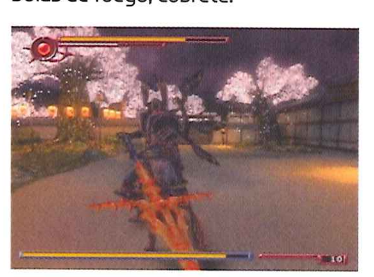
ETAPA 7: TEMPLO DE CARNICERÍA

Al comenzar el nivel, si avanzas en dirección contraría encontrarás un item. Hazte con él y avanza por el único camino posible abriéndote paso a través de los Genma.

Prueba de Valor: ¡Destruye al General Genma en menos de dos minutos! Graba la partida y abre el cofre. La solución, empezando por la fila de abajo, es girar el primer grupo empezando por la derecha. En la fila de arriba, gira el segundo grupo por la derecha y el primero por la izquierda. Por último, en la fila inferior, gira el segundo grupo de la izquierda. Tras abrir el cofre, continúa avanzando hasta que des con tres de esos Genmas de la armadura explosiva. Justo a la derecha encontrarás un camino secundario con un espejo mágico, un item y una puerta cerrada. Continúa por el camino principal, y tras la escena, avanza con Soki hasta el siguiente espejo mágico por el único camino posible. Presta atención a las bolas de fuego. Es preferible esquivarlas a intentar destruirlas. Graba la partida y sigue avanzando.

Prueba de Valor: ¡Destruye a Don Gacha en menos de un minuto!

Graba la partida y continúa por las escaleras. Si te ves acorralado por las bolas de fuego, cúbrete.



Boss Sakon: Misma estrategia que en el anterior enfrentamiento. Procura no atacarle de frente, ya que te alcanzará con el halo. Rodéale y atácale por la espalda. Utiliza la Magia Oni y enlázala con los combos. El daño será mucho mayor que el de un combo normal.



Boss Soldados Genma: Con Soki transformado en Onimusha no deberías tener ningún problema para vencer a estos soldados.



Boss Hideyoshi: En su primera fase, Hideyoshi no hará más que lanzarte bolas y moverse por la pantalla. Transformado en Onimusha eres invulnerable a sus ataques, así que lo único que tendrás que hacer es golpearle hasta que pase a su segunda fase. Ojo, Hideyoshi sí podrá dañarte en su segunda transformación. Ahora las bolas son más grandes, y además cercará el área a base de rayos. Podrás bloquear parte del ataque. Si te rompe la guardia utiliza el desplazamiento lateral rápidamente. Acércate para golpearle en cuanto veas un hueco, pero no estés mucho tiempo muy cerca, ya que te mandará volando al otro extremo.



ETAPA 8: DESPIERTA EL ONIMUSHA

Avanza eliminando a los Genma hasta que veas un espejo mágico. Graba la partida y abre el cofre que hay cerca. La solución, empezando por la fila de la izquierda, es girar el primero por arriba, el segundo por arriba, en la fila de la derecha, el tercero por arriba, y de nuevo en la fila de la izquierda, el último grupo. Sigue avanzando hasta una pequeña bifurcación donde verás otro cofre. Su solución es hacer girar la parte superior izquierda y la parte inferior derecha. Sigue por el otro camino hasta que veas unas casas en ruinas. En la primera de la izquierda verás un cofre y un Genma durmiendo. Si despiertas al Genma lanzarás una «Prueba de Valor». La solución para el cofre es hacer girar la parte inferior izquierda una vez y la superior derecha dos veces.

Prueba de Valor: ¡Destruye a tres Don Gacha en menos de dos minutos! Explora el área para localizar el mapa y el pedestal de almas, y continúa escaleras arriba. Graba la partida, elimina a todos los enemigos y sigue por el único camino posible. No olvides coger el cofre en lo alto de la pagoda. Procura no dejarte ningún item de camino a la mansión Oni. Una vez llegues a la entrada podrás grabar la partida de nuevo.

Mansión Oni: La mansión es una especie de laberinto que cambia de forma aleatoria, por lo tanto no es posible dar una descripción paso a paso, pero sí unos consejos básicos. La mansión consta de cinco plantas, cada una de ellas dividida en cuadrículas de cuatro por cuatro habitacio-

nes. En esas dieciséis habitaciones, encontrarás varios items, enemigos, puertas cerradas o bloqueadas, tres teles transportadoras y una estantería. La estantería es la clave para avanzar. Representa un mapa de cada piso. La habitación en la que estás, se marca en verde, y a la que tienes que ir en azul. De los tres transportadores, sólo uno te lleva al siguiente piso, los otros dos te harán repetir la operación. La pauta consiste en localizar la estantería/mapa, recorriendo el nivel (te harán falta llaves), para dar con la habitación correcta y pasar al siguiente nivel. Como trampa añadida, tendrás en cada nivel uno de esos Genmas que «genera» enemigos. Hasta que no lo elimines, no dejarán de aparecer Genmas por todo el piso. Reserva toda la vida y magia que puedas, ya que cuando completes el quinto piso, tendrás dos duras batallas por delante.



Boss Gargant:
Mientas empuñe su espada no tendrás manera de golpearle. Aunque no lo parezca, cada bloqueo de Gargant le resta energía. Tras unos cuantos golpes, la espada se destrozará y podrás atacar a Gargant directamente. Tras recibir algo de daño, Gargant generará una nueva espada. Para atacarle, ejecuta combos rápidos y aléjate de él a una distancia media. Si permaneces cerca mucho tiempo, te hará volar al otro extremo de la pantalla junto con tus puntos de salud. Si te alejas demasiado, utilizará sus bolas de energía contra ti.



Boss Ohatsu:
Tras recibir los poderes de Onimusha, tendrás que purificar el cuerpo de Ohatsu sin matarla. Gana este combate utilizando las nuevas técnicas de purificación (R2, R2 + joystick analógico izquierdo hacia adelante o R2 + joystick analógico izquierdo hacia atrás). Los ataques de Ohatsu se pueden bloquear sin problema, por lo tanto, la técnica es sencilla. Cúbrete de las tres ráfagas de disparos y atácala justo antes de que salte utilizando su gancho. De forma aleatoria utilizará disparos más potentes. También podrás cubrirte de ellos y seguir la misma estrategia.
Tras volver al escondite, tanto Soki como Ohatsu podrán transformarse en Onimusha. Además, si vuelves a las Montañas Hiei, encontrarás una nueva Prueba de Valor, y el acceso al «Reino Oscuro». Este funciona como en anteriores juegos. Cien pisos plagados de Genmas que tendrás que recorrer para, en el último piso, recoger el arma más poderosa de cada personaje.



ETAPA 9: ASALTO CONTRA AZUCHI
Al comenzar esta etapa, verás que un Genma con pinta de cañón dispara constantemente hacia tu posición. Acércate a él por un lateral, y usando la patada (R1 + ◎) hazle girar para que dispare hacia la barrera.
Prueba de Valor: ¡Destruye a la Gran Bestia Genma en menos de cinco minutos!
Tras la prueba, busca un cofre en la parte Noreste de la zona. La solución para abrirlo es hacer girar la parte superior izquierda, la inferior derecha y la superior derecha. Continúa avanzando hasta la escalera plegada. Tendrás que usar a Ohatsu y su gancho para subir a la parte de arriba desde un punto un poco a la izquierda de la escalera. Cruza la puerta y continúa hasta la siguiente prueba.
Prueba de Valor:
¡Utiliza cinco «Acabador» en menos de tres minutos! **Consejo:** Usa la técnica «Levantar» (Joystick analógico izquierdo hacia atrás + ◎) para hacer volar a tus enemigos, y una vez en el suelo, sitúate encima y pulsa ◎.
Vuelve a utilizar a Ohatsu para desplegar la escalera, y entra en la fortaleza. Una vez dentro, unas barreras te impedirán el paso. Emplea a Soki para que permanezca sobre el interruptor, y a Ohatsu para que dispare a ese artefacto del caparazón (busca la bolita de energía que indica una acción). Tras destruir el artefacto podrás pasar. Usa a Ohatsu de nuevo para que se balancee sobre la grieta del suelo, y repite el proceso. Deja a Soki fijo sobre el otro interruptor, y que Ohatsu, desde el otro lado, destruya el «cachivache». Salva la partida en la siguiente habitación y continúa por la puerta que tiene adherido un Genma. Ohatsu podrá destruirlo. En el tejado, vuelve a separar los personajes para pasar a través de la puerta enjaulada. Deshazte de la barrera y pasa a través de las cuchillas rápidamente, ya que la barrera volverá a aparecer. Una vez en el otro lado, activa la maquinaria y vuelve a la habitación del ascensor. Utiliza la palanca que hay al otro lado del muro que está al lado del ascensor para cruzar la siguiente puerta. En el siguiente tejado, continúa por la puerta de abajo. Llegarás a otro muro de energía que deberás eliminar para tener acceso a la entrada de la fortaleza. Entra por la puerta que hay enfrente de las escaleras para hacerte con unos cuantos items. La solución del cofre que encontrarás es hacer girar la parte superior derecha, la inferior izquierda y la inferior derecha. Vuelve al tejado y utiliza a Ohatsu para bajar la escalera. Abre la puerta enjaulada y repite la operación de antes con la trampa de las cuchillas. Tras activar esta maquinaria, el ascensor estará activo. Vuelve hasta la habitación del ascensor, salva la partida, y sube al ascensor.



Boss Munenori: Munenori no aprende y vuelve a por más. Sus técnicas de combate serán las mismas durante su primera fase. Bloquea sus combos y rodéale para atacarle. Reserva la Magia Oni para la siguiente fase. Cuando su vida haya bajado a la mitad, usará el Ojo del Demonio para volverse más rápido y fuerte. Además comenzará a utilizar un ataque cuerpo a cuerpo que te dejará agotado durante unos segundos. No dejes que te alcance. Sigue la misma estrategia que antes utilizando la Magia Oni y los Críticos siempre que sea posible.
Tras derrotar a Munenori, Jubei se unirá al grupo. Si vuelves con ella a la fortaleza Azuchi, encontrarás al menos tres zonas donde sólo ella puede pasar. La solución para el cofre puzzle es hacer girar la parte inferior derecha, la inferior izquierda y la superior derecha. También desbloquearás una Prueba de Valor.



ETAPA 10: EL DOCTOR LOCO
Tres puertas para empezar. Escoge la de la derecha, elimina a todos los enemigos y encuentra la llave. Ahora, vuelve y entra por la puerta de la izquierda, salva la partida y desbloquea la puerta cerrada. Dentro tendrás que activar una máquina. Vuelve al hall y empuja la palanca que hay al lado de la puerta central para avanzar.
Prueba de Valor: ¡Derrota a los dos Genmas en menos de tres minutos!
Consejo: A estos enemigos no les puedes matar con golpes «normales». Usa R1 para ver su barra de vida y, cuando veas que está al mínimo, utiliza R2 (purificación) para matarlos totalmente.



Boss Luis Frois: Luis te atacará usando sus bisturís y una bola de energía durante la primera fase. Evita la bola y bloquea los bisturís, y en cuanto tengas oportunidad, atácale (no uses Magia Oni de momento). Durante la segunda fase, uno de tus personajes irá a parar al piso de arriba y tendrás que ir alternando. Cuidado con la técnica/sello que utiliza Luis, ¡es mortal si se acaba el tiempo! Para deshacerte del sello, golpea a Luis, a ser posible con Magia Oni y Críticos. Para matar definitivamente a Luis, tendrás que darle de su propia medicina. Cuando desaparezca, presta atención a los grupos de bisturís. Cuando un grupo se dirija hacia ti, atácalo para que vuel-

van hacia Luis. Como estrategia alternativa, cuando Luis es invisible, podrás dañarlo usando la Magia Oni de nivel tres combinada con el segundo jugador (deja pulsado ⃤ hasta llenar las tres marcas, entonces, pulsa L2. Consume mucha Magia Oni, pero el resultado es devastador.



ETAPA 11: EL CASTILLO OSCURO

Usa a Roberto para que quite el enorme bloque que tapa la entrada, y acto seguido, usa el espejo mágico para cambiar a Roberto por Ohatsu. Cruza la puerta y utiliza a Ohatsu para deshacerte del Genma que bloquea la otra puerta. Hazte con los items de esa zona y vuelve al espejo para volver a traer a Roberto. Baja los dos puentes (necesitas a Roberto para el segundo) y coge la palanca del cofre que hay al final. Usa la palanca con el dispositivo que hay en el camino del centro para drenar el agua. Ahora, podrás coger los items. Alterna a los personajes para que uno levante el puente y el otro baje a por el item. Cuando hayas conseguido la llave podrás cruzar la puerta. Sigue avanzando hasta que entres en el castillo. Las puertas de los laterales ya no se abren, así que toma la del centro. Salva la partida y sube la escalera. Haz que Roberto empuje la palanca y coge la llave. Baja de nuevo y abre la puerta. Sube por la escalera y usa de nuevo a Roberto para abrir la puerta metálica. Vuelve a subir otra escalera, empuja la palanca y coge el item. Sal por la otra puerta metálica y graba la partida al otro lado.

Prueba de Valor: ¡Derrota al General Genma en menos de dos minutos!

Sube por la escalera y coge los items. Usa el atajo para bajar, hazte con los items de la zona y de nuevo, baja por las escaleras. Atraviesa las bolas de fuego hasta la siguiente escalera. Una vez abajo, antes de coger la última escalera, abre el cofre. La solución es, empezando por la fila superior, girar el segundo y el tercer grupo por la izquierda. En la fila inferior gira el segundo por la derecha y el primero por la izquierda. Baja las escaleras, coge el Amuleto de Roberto, sal y graba la partida.

Prueba de Valor: ¡Consigue 10 críticos en cadena en menos de tres minutos!

Coge el engranaje y ponlo en el mecanismo del puente para continuar. La solución para el siguiente cofre es, empezando por la fila inferior, girar el segundo grupo por la izquierda. En la fila superior, gira el segundo grupo por la derecha. De nuevo en la fila inferior, gira el primero por la derecha. Y por último, en la fila superior, gira el primero por la izquierda. Continúa por la grieta, sube la pequeña escalera y haz que Roberto empuje el bloque hacia el hueco. Para pasar necesitarás a Jubei, así que ve al espejo mágico al otro lado y cambia el personaje. Con Jubei, pasando el bloque que acabas de empujar, encontrarás una grieta en la roca. Pasa por ahí, coge el engranaje y vuelve al mecanismo del puente pasado el espejo para bajarlo. Acaba con los enemigos de la siguiente zona y graba la partida al salir de la cueva.

Boss: Ya has luchado contra este boss antes. La estrategia es la misma. La diferencia la puedes marcar si tienes suficiente energía como para transformarte en Onimusha. Recuerda que eres invulnerable mientras dure la transformación. Aprovecha el poder del Oni Negro para dar un buen empujoncito a la barra de vida de tu enemigo.



ETAPA 12: EL ORGULLO DE MITSUNARI

Avanza hasta la «Sala de Ordenadores» donde podrás grabar la partida. Si no llevas a Roberto de compañero, ahora es el momento de cambiarlo. Continúa de frente hasta la enorme sala con el ascensor. El botón levanta la plataforma y la palanca la hace girar. Pulsa el botón y cruza la puerta metálica con Roberto. Destroza la maquinaria y no te dejes el item de detrás. Sube por la escalera y explora la zona en busca de items. La solución al cofre es hacer girar la parte inferior izquierda una vez, la superior derecha dos veces y la superior izquierda una última vez. Vuelve al piso de abajo y coge las otras escaleras que bajan. Hazte con el item, vuelve a la sala del ascensor y empuja la palanca para girar la plataforma. Entra por la puerta y explora la zona en busca del «Emblema» necesario para desbloquear las puertas. Vuelve a la sala del ascensor y vuelve a girar la plataforma. Entra por la puerta metálica y destruye otra maquinaria. La solución al cofre de esta zona es, en la columna izquierda, girar el primero y el segundo, empezando por abajo. De la columna de la derecha, el primero y el segundo por arriba. De las dos escaleras disponibles, la que sube te lleva a una zona donde te hará falta usar a Ohatsu y un item. La que baja te lleva a una puerta que podrás abrir usando el «Emblema». Detrás encontrarás otro de esos Emblemas. Vuelve al ascensor, gira la palanca y pulsa el botón para bajar. Continúa por la puerta de la izquierda. Cruza la puerta que queda al lado del espejo. Escaleras arriba encontrarás un pedestal donde absorber algunas almas. Vuelve a la sala del espejo y usa a Ohatsu para desbloquear las dos escalerillas en el centro de la sala y cruzar la puerta bloqueada para conseguir otro Emblema más. Ve hasta la última escalera que sube. Arriba hay otra maquinaria para destruir y un cofre, cuya solución es un poco más complicada que los demás. Según la disposición, se podría decir que tenemos un «centro» y las «ocho direcciones de un pad». Para abrir el cofre, haz girar la diagonal arriba, derecha, izquierda, arriba, derecha y abajo. Vuelve a la habitación del espejo y usa a Roberto para cruzar la puerta metálica. Sube al ascensor, pulsa el botón y empuja la palanca. Cruza otra puerta metálica, baja las escaleras y cruza la puerta con el Emblema. Encontrarás una llave al otro lado. Vuelve al ascensor, empuja la palanca y pulsa el interruptor para bajar. Entra por la puerta de la izquierda y sal por la puerta metálica al otro lado. Ahora podrás abrir la puerta con la llave. Sube la escalera y destruye la última maquinaria. No olvides el item de detrás. Ahora tendrás que volver hasta la «Sala de Ordenadores» por la que pasaste al principio. Allí, podrás salvar la partida y cruzar por la puerta con las flechas pintadas hacia abajo.

Prueba de Valor: ¡Destruye los seis Generales Genma en menos de dos minutos! Consejo: ¿Onimusha? Aunque es recomendable reservarlo para el boss de este nivel.

Para coger los dos ítems y llegar hasta el pedestal de las almas, necesitarás a Ohatsu. Sal por la otra puerta y cruza los laboratorios por el único camino posible. Llega hasta el siguiente espejo mágico, graba la partida y prepárate para luchar contra Mitsunari.



Boss Mitsunari: Nada más comenzar la batalla, absorbe las llamas que lo rodean. Presta atención a su ataque cuerpo a cuerpo y bloquéalo, para justo después contraatacar con Magia Oni y Críticos. Cuando su barra de vida se esté agotando, se volverá un poco más duro. Si tienes energía, transfórmate en Onimusha para facilitar un poco el combate.



ETAPA 13: VIAJE SALVAJE EN BARCO

Esta etapa no supone ningún problema a la hora de avanzar ya que es totalmente lineal. La dificultad está en dos puzzles aleatorios que describimos más alante. Avanza por la zona eliminando tantos Genmas como te sea posible. Recuerda revisar bien cada área para no perder ningún item.

Prueba de Valor: ¡Destruye cuatro Arañas del Infierno en menos de dos minutos!

La solución para el primer cofre es, en la columna derecha, hacer girar el primero por abajo. En la columna de la izquierda, el primero por abajo y el segundo por arriba. Y por último, en la columna de la derecha, el primero por arriba. Al lado del siguiente espejo mágico, verás unas escaleras que llevan a una puerta. Dentro, otro cofre. La solución, en la columna de la derecha, gira el primero por arriba dos veces. En la columna izquierda, el primero por abajo y el segundo por arriba. Vuelta a la columna derecha, el primero por abajo. Tras continuar, llegarás a una zona con varias puer-





¡¡REGALAMOS 20 JUEGOS!!

Atari y PlayStation 2 te regalan la nueva edición de todo un clásico: OutRun 2006. Si quieres ganar una de las 20 unidades que sorteamos tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 17 de mayo de 2006.



¿De qué año es la recreativa original de OutRun?

A) 1986 B) 1990 C) 1954





PlayStation 2







La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra outrunps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: outrunps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de mayo de 2006.

tas (almacenes), una de ellas cerrada con una contraseña. Necesitarás a Ohatsu y a Roberto para abrir todas las puertas en ambos puzzles.

Puzzle, Contraseña #1: Los puzzles son aleatorios, por lo tanto, sólo podemos explicar su funcionamiento para que tú los resuelvas. En uno de los almacenes hay una nota que explica el funcionamiento del puzzle, y repartidos por los seis almacenes, hay tres cuadros con animales (por ejemplo: 1 ballena, 2 elefantes, 5 pájaros). Recuerda la cantidad de animales en cada cuadro, y ordena el número siguiendo la pista en la nota (en nuestro caso fue ordenar de mayor a menor el número, por lo tanto, siguiendo el anterior ejemplo, la contraseña sería 521).

Tras cruzar la puerta, coloca cada personaje delante de cada una de las palancas que hay enfrente del puente, y usando el aceite que había en uno de los almacenes, bajarás el puente. Cruza y entra por la primera puerta de la derecha. Encontrarás la pista para la segunda contraseña y un pedestal con almas. Sal y sigue hacia el fondo del muelle para grabar la partida y abrir el cofre. Su solución es, en la fila superior, el segundo por la izquierda dos veces. En la fila inferior, el primero por la izquierda. De nuevo en la fila superior, el primero por la derecha.

Puzzle, Contraseña #2: Este es algo más complicado. Hay seis almacenes en fila (consulta el mapa), numerados del seis al uno de izquierda a derecha según su disposición en el mapa. Dentro de cada almacén un cuadro con un número de animales. Según la nota, la clave está en el número del almacén que contiene los cuadros de «Una Ballena», «Dos Elefantes» y «Tres Osos». Por ejemplo, si esos cuadros se encontraban en el primer, cuarto y quinto almacén respectivamente, la clave será 145 ó 541, en función de la pista en la nota.

Tras completar el puzzle, y continuar, tendrás que usar a Ohatsu para desbloquear la puerta cerrada desde el otro lado. El cofre que hay detrás de la puerta contiene un acertijo que ocupa toda la cuadrícula. Para explicarlo, vamos a suponer que cada posible posición del «cursor» está numerada, empezando por la posición superior izquierda, contando de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Las posiciones a girar, en este orden, son: 1, 6, 7, 4, 12, 14. Cruza la puerta metálica con Roberto para conseguir la llave y abrir la última puerta cerrada.



Boss Sakon: La estrategia a seguir es la misma que en el anterior enfrentamiento. Esta vez tendrás menos espacio, así que procura que no te acorrale. De forma aleatoria, Sakon tratará de librarse del control Genma y bajará la guardia. Aprovecha ese momento o una abertura en el aura que le rodea para atacarle. Intenta hacerlo siempre desde un punto fuera del alcance de su arma, puesto que después de retorcerse, atacará muy rápidamente. Muévete mucho y cúbrete más para salir de esta batalla sin perder demasiados puntos de salud.



ETAPA 14: LA LLEGADA DE YODO

Esta etapa es realmente corta. Limítate a eliminar tantos Genma como puedas y a conseguir todos los items.

Prueba de Valor: ¡Ejecuta cinco Críticos en cadena en menos de un minuto!

Graba la partida y abre el cofre. La solución es, en la columna de la derecha, el primero por abajo. En la columna de la izquierda, el segundo y el tercero por arriba. En la columna derecha, el segundo y el primero por arriba. Avanza hasta la siguiente zona.

Prueba de Valor: ¡Destruye a Menteith en menos de un minuto y medio!

Graba la partida y prepárate para el boss de este nivel.



Boss Yodo: Empieza por eliminar a todos los enemigos para que Yodo se transforme en su verdadera forma. Ophelia es muy rápida, por lo tanto, algo difícil de alcanzar. Además, al igual que Mitsunari, usa bastantes ataques que te envenenarán. La mejor estrategia a seguir es usar a los enemigos que pululan por la pantalla para enlazar la Magia Oni con tantos Críticos como puedas. Hazlo lo más cerca posible de Ophelia para tener más probabilidades de que uno de los golpes Críticos vaya a parar a ella.



ETAPA 15: ASALTO A SHIMABARA

Nada más comenzar el nivel encontrarás una Prueba de Valor.

Prueba de Valor: ¡Destruye al General Genma en menos de tres minutos!

Sólo hay un camino posible. Avanza hasta el espejo y salva la partida. Pasarás por una sala con ordenadores, muy parecida a la de la etapa 12, y llegarás a una enorme sala con otro ascensor. Continúa por la otra puerta ignorando la palanca y usa a Ohatsu para que se balancee sobre el hueco y desplegar las dos escaleras. Cambia a Roberto, sal por la puerta metálica ignorando la palanca y entra por la otra puerta. Hazte con los items y vuelve hasta la puerta metálica. Justo en el hueco, hay una puerta bloqueada. Usa el Emblema para abrirla y habla con el cadáver del otro lado (necesitarás a Tenkai). Vuelve a cambiar a Roberto y entra por la puerta que hay justo al lado del espejo. Pon en el panel la pieza que falta y vuelve a donde estaba la primera palanca. Pulsa el interruptor para subir, entra por la puerta y sube por la escalera. Necesitarás a Ohatsu para ir por la izquierda (luego podrás volver, de momento, continúa con Roberto). Ve a la derecha y por la puerta para hacerte con un item. Baja por la escalera y destruye la primera maquinaria. Coge el item que hay detrás y vuelve a la habitación del ascensor. Empuja la palanca para girar y entra por la puerta metálica. Destruye la segunda maquinaria y abre el cofre de detrás. La solución es girar la parte inferior izquierda, la superior izquierda y la superior derecha. De las dos escaleras, la que sube te lleva a un item, la que baja te conduce hasta un cadáver que te dará una llave (recuerda cambiar a Tenkai para coger la llave, pero luego vuelve a Roberto). Con la llave en tu poder, regresa a la habitación del ascensor, empuja la palanca una vez y entra por la siguiente puerta para destruir otra maquinaria. Baja la escalera, absorbe las almas y coge la pieza para el panel. Desbloquea la puerta y vuelve a la sala del ascensor. Empuja la palanca dos veces y entra por la puerta. Sube la escalera, cruza la puerta y baja por la otra escalera. Coloca la pieza en el panel y vuelve a la habitación del ascensor. Empuja la palanca tres veces, pulsa el interruptor para bajar y entra por la puerta metálica. Nada más entrar hay una puerta a la izquierda. Continúa por esa puerta con Jubei como compañera. Sube la escalera y usa a Jubei para entrar por el hueco en la pared. Destruye la última maquinaria y abre el cofre de detrás. Su solución es hacer girar el primero por la izquierda de la fila inferior. El segundo por la izquierda de la fila superior. El segundo por la derecha de la fila superior. Y por último, el primero por la derecha de la fila superior. Vuelve por el hueco en la pared, baja la escalera y cruza la puerta de la derecha. Vuelve hasta la «Sala de Ordenadores» donde podrás grabar la partida y continuar por la puerta con flechas dibujadas.

Prueba de Valor: ¡Absorbe 3.000 almas en menos de cinco minutos!

Tendrás que cruzar tres habitaciones iguales. Simplemente avanza hacia el Norte haciendo acopio de todos los items y prestando atención a las bolas de fuego. Tras las tres salas, escaleras abajo, graba la partida de nuevo.



Boss Mitsunari/Claudio: En la primera fase de la batalla lucharás contra Mitsunari. Usa la misma estrategia que en la anterior ocasión. Tras derrotarle, revelará su auténtica forma, Claudio, un ciempiés enorme que irá volando alrededor de la plataforma. Para poder seguirle, fija el objetivo sobre él. Cuando se acerque, bloquea o usa

el paso lateral para esquivarlo y atácale. Si consigues acertarle en la bola de la cola se paralizará unos segundos permitiéndote algunos golpes extra. Si a pesar de tener el objetivo fijado no ves a Claudio, significa que los próximos ataques serán en vertical. Muévete mucho para evitar que te golpee y aprovecha para contraatacar. De forma aleatoria, la cola del ciempiés asomará por el suelo como si de un pedestal se tratara, y comenzará a «cargar» un ataque. Golpéale tan rápido como puedas para cancelar el ataque.



ETAPA 16: UNA SALIDA

Empieza la etapa final del juego. A partir de aquí no hay más puzzles que los cofres. Se avanza de forma lineal y lo único que hay que hacer es acabar con todos los Genma que puedas con el fin de llegar a las batallas finales con el máximo nivel posible. Explora a fondo cada área para localizar items y cofres.

Cofre #1: Gira el primero por la derecha de la fila inferior. En la fila superior, el segundo por la derecha, el segundo por la izquierda, el primero por la izquierda y el segundo por la derecha. Por último, el segundo por la izquierda de la fila inferior.

Cofre #2: En la siguiente zona encontrarás otro cofre. Su solución es girar la parte superior de la columna derecha, el segundo por arriba de la columna izquierda, la parte superior de la columna derecha, el segundo por arriba de la columna izquierda, el tercero por arriba de la columna derecha y el primero por abajo de la columna derecha.

Prueba de Valor: ¡Destruye tres Cuervos Oscuros en menos de cinco minutos!

Cofre #3: En el puente, en el lado izquierdo. La solución es girar la parte superior de la columna izquierda, la parte superior de la columna derecha, el segundo y el último por arriba de la columna izquierda y el segundo por arriba de la columna derecha.

Cofre #4: En el puente, en el lado derecho, justo enfrente del Cofre #3. Ábrelo girando el segundo por la derecha de la fila superior, el primero por la derecha de la fila inferior, el tercero por la derecha de la fila superior, el tercero por la izquierda de la fila inferior, el primero por la izquierda de la fila superior y el segundo por la izquierda de la fila inferior.

Cofre #5: Gira el primero y el segundo por la derecha de la fila superior, el primero y el segundo por la izquierda de la fila inferior, y el primero por la izquierda de la fila superior.

Cofre #6: Gira el centro, el primero por la izquierda y el primero por la derecha de la fila superior. De la fila inferior, gira el centro.

Cofre #7: Tras subir una escalerilla, detrás de unas cajas. Para abrirlo gira, de la fila superior, el primero por la derecha, el primero y el segundo por la izquierda. De la fila inferior, el primero por la derecha. Y de nuevo en la fila superior, el primero por la derecha.



Boss Munenori: Sigue la misma estrategia que en el anterior enfrentamiento. La única diferencia es que ahora jugarás con Jubei y gracias a su «Ojo del Dragón» podrás descubrir fácilmente el truco del nuevo ataque de Munenori. Éste se duplicará creando un clon falso que desaparecerá al golpear al verdadero Munenori. Usando el «Ojo del Dragón» de Jubei, no sólo verás al clon si no que además toda la batalla será mucho más fácil.

ETAPA 17: KYOTO ATORMENTADOR

Etapa final. De nuevo, avanzarás de forma lineal y lo único que tendrás que hacer será recolectar items y cofres, y eliminar Genmas. Aprovecha para acumular medicinas para las batallas finales y subir de nivel todo lo que puedas.

Cofre #1: Para el cofre situado a la izquierda, gira el primero, el segundo y el último por arriba de la columna derecha, y el segundo y el primero por arriba de la columna izquierda.

Cofre #2: Situado a la derecha. Este cofre tiene toda la cuadrícula completa. Para dar la solución, contaremos las posiciones del cursor empezando por la esquina superior derecha, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Las posiciones a girar son: 3, 6, 1, 4, 11, 13, 15.

Cofre #3: De la fila superior, gira el segundo por la derecha y el primero por la izquierda. El segundo por la izquierda de la fila inferior, el segundo por la derecha de la fila superior, y por último, el primero por la izquierda de la fila inferior.

Cofre #4: En la columna izquierda, gira el segundo por arriba dos veces. En la columna derecha, el primero por abajo también dos veces. Y por último, en la columna izquierda, gira dos veces más el primero por arriba.

Cofre #5: Las posiciones del cursor en este cofre equivalen a las ocho direcciones de un «pad», por lo tanto daremos la solución en forma de «direcciones». Empieza girando el centro, luego la parte superior izquierda, superior derecha, inferior derecha, inferior izquierda y centro.

Cofre #6: Este es el último cofre del juego. Ábrelo girando el segundo y el primero por la derecha de la fila superior, el primero por la izquierda de la fila superior, el segundo por la izquierda de la fila inferior, y por último, el primero de la izquierda de la fila superior.

Boss Rosencrantz/Luis Frois: Jugarás con Roberto. Evita los ataques bloqueando o esquivando, y ve eliminando todos los enemigos que este boss va soltando. Tras eliminar un par de tandas de enemigos, el enorme abejorro tratará de aplastarte. Esquívalo y aprovecha mientras está en el suelo para atacar. Presta atención a las nubes azules. Si las tocas te envenenarán.

Boss Claudio/Mitsunari: Misma estrategia que en el anterior enfrentamiento. La única diferencia es que jugarás solo con Tenkai.

Boss Munenori: De nuevo, misma estrategia que en anteriores enfrentamientos. Ahora será algo más fuerte pero más torpe. Si puedes usar el «Ojo del Dragón» de Jubei, no tendrás problemas.

Boss Ofelia: Ohatsu a la batalla. Si tienes suficientes POs, trata de utilizar la transformación Oni. Si te transformas, usando el ataque especial (botón Triángulo) con un arma decente, acabarás rápidamente con Ofelia. Si no te puedes transformar, utiliza el arma más poderosa que tengas para mantener al boss a distancia mientras esquivas a los enemigos.

Boss Hideyoshi: Esta vez luchará montado en una especie de armadura robot gigante. Casi todos los ataques son cuerpo a cuerpo y muy lentos, por lo que no debería suponer un problema el esquivarlos. Ataca sus piernas hasta que se derribe, y en ese momento ataca el cuerpo para reducir sus puntos de salud.

Boss Yodo/Árbol Genma Madre: Esta batalla es algo dura. Yodo tiene varios ataques tanto a larga como a corta distancia. Todos se pueden bloquear, pero los enemigos que circularán por la zona no te lo pondrán fácil. Ataca constantemente al cuerpo de Yodo. Cada cierto tiempo, esta se protegerá con unas ramas que salen del suelo. Elimina a los Genma que hay en el área para poder destruir las ramas y continuar con el ataque. Si tienes suficientes POs para transformarte en Onimusha, úsalo ahora, ya que facilitará mucho la batalla y la transformación no te servirá de nada en las siguientes batallas.

Boss Fortinbras/Forma Genma: Batalla aérea. Controlarás a un Soki transformado en Súper Onimusha. A pesar de de estar volando, tu movimiento se limita a rodear a Fortinbras. Gasta toda la magia Oni que tengas en utilizar el «Crítico Supremo». Si tienes medicinas Oni, gástalas también. Fortinbras tiene un buen número de ataques, procura moverte continuamente para evitarlos en la medida de lo posible. Pon especial atención a su aliento gélido, ya que te dejará paralizado y totalmente vendido a las bolas de energía o a las llamaradas.

Boss Fortinbras/Forma Humana: Última batalla. Fortinbras permanecerá elevado por encima tuya mientras lanza toda clase de barreras de fuego, rayos de luz y unas molestas bolas con un ojo que será mejor que no ataques mientras tengan su barrera. Intercalado con cada ataque, Fortinbras creará una bola de energía con una barrera. Mientras la esté creando, absorbe la barrera como si de almas se tratara. Si no consigues romper la barrera y te lanza la estrella, huye al extremo opuesto del escenario. Si te lanza la estrella sin la barrera, «batéala» con tu espada. Fortinbras perderá su concentración y las bolas que pululan por la zona perderán la barrera. Ahora sí, destruye las bolas y Fortinbras descenderá hasta el suelo. Aprovecha para lanzarle absolutamente todo lo que tengas. Repite este proceso una y otra vez hasta que acabes con Fortinbras. Ten cuidado con sus ataques, ya que a medida que avance el combate, Fortinbras aumentará la potencia y la frecuencia de sus ataques y el número de bolas que circulan por la zona. Tras vencer a Fortinbras en su forma humana, habrás completado el juego.

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 - REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre, o manda
un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como
asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUÉ...?

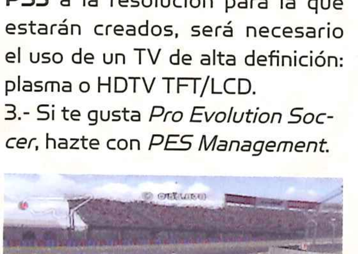


... UbiSoft ha anunciado que está preparando el lanzamiento de Rayman 4 para la generación actual y para la siguiente (PlayStation 3)?
... Sony ha distribuido más de 14.000 kits de desarrollo de PlayStation 3 para todas las compañías que están trabajando en futuros proyectos?
... Sega ha negado rotundamente que esté preparando la conversión de Virtua Fighter 5 para PlayStation 3 en exclusiva?
... Rockstar Games ha registrado recientemente el título Grand Theft Auto: Vice City Stories? Parece que la próxima entrega de la saga para PlayStation Portable estará basada en la edición más «retro».
... después de innumerables retrasos, Blizzard ha anunciado que Starcraft: Ghost podría aparecer directamente en PS3, en lugar de en la actual generación?

PLAYSTATION 3 Y LAS TV DE PLASMA

Hola, soy José Luis y quiero aclarar unas dudas:
1.-¿ Va a salir *Moto GP 5*? ¿Cuándo?
2.- Un amigo me ha dicho que PS3 sólo será compatible con televisiones de plasma ¿es eso cierto?
3.-¿ Cuál es el mejor juego de *manager* actualmente?
José Luis Andrés López, vía e-mail.

1.- **Namco** no ha confirmado ni la aparición y ni siquiera el desarrollo de una nueva entrega de su saga de motociclismo. Mientras esperas, porque seguro que aparecerá *MotoGP 5* tarde o temprano (¿será para **PlayStation 3**?), puedes disfrutar del genial *Tourist Trophy* de **Polyphony Digital**.
2.- **PS3** será compatible con tu televisor «de toda la vida», pero al igual que algunas consolas de la competencia y el futuro estándar de cine digital (*HD-DVD* y *Blu-Ray*), para disfrutar los juegos de **PS3** a la resolución para la que estarán creados, será necesario el uso de un TV de alta definición: plasma o HDTV TFT/LCD.
3.- Si te gusta *Pro Evolution Soccer*, hazte con *PES Management*.





TODO SOBRE FINAL FANTASY

1- ¿Nos podéis contar algo amplio sobre *FFXII* y los demás *FF*?
2- ¿Me podéis aclarar cuándo saldrá PlayStation 3? ¡Es que no me aclaro!
3- He oído que van a sacar *Soul Calibur 4* poco después de *Soul Calibur 3*, ¿es verdad?
Federico Augusto Da Silva, Cantabria.

1.- En tus manos tienes el número en el que hemos realizado un amplísimo reportaje sobre el universo *Final Fantasy*. En la página 30 lo encontrarás.
2.- Después de retrasar su aparición en Japón (ya no saldrá en primavera), **Sony** ha confirmado que lanzará **PlayStation 3** de forma simultánea en todo el mundo en noviembre.
3.- No parece muy posible. Además los chicos de **Namco** están dando los últimos retoques a la versión para **PSP** de *Tekken 5: Dark Resurrection*.

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

1.- He leído en Internet que el tercer DVD de *MGS3 Subsistence*, el llamado *Existence*, va a salir sólo en una edición limitada. ¿Es cierto?
2.- También he leído que en la edición *Platinum* de *MGS3* se va a incluir un segundo DVD llamado *Metal Gear Saga vol. 1*. ¿Habrá alguna manera de conseguir este disco sin comprarse el *Platinum*?
3.- ¿Los juegos de PSP están diferenciados como NTSC-USA, NTSC-JP y PAL? Lo digo por saber si me podría comprar juegos de PSP en Japón y jugarlos en mi PSP.
Sergio Roche García, vía e-mail.



1.- Por ahora no se sabe muy bien cómo se lanzará el juego en nuestro país, pero todo parece indicar que será de un modo similar a EE.UU.
2.- En Estados Unidos puedes conseguirlo reservando *MGS3 Subsistence* o adquiriendo el *Platinum*. En España, te podemos decir que, de momento, se incluirá en el *Platinum* de *MGS 3*.
3.- No. Podrías utilizar cualquier juego japonés en la consola española sin ningún problema... salvo el idioma, por supuesto.



LA GRAN DUDA

Si en PS2 podemos jugar con juegos de PSone y PSP tiene un hardware similar, ¿por qué no podemos jugar en la portátil con los clásicos de PlayStation?

No hace mucho que Sony ha anunciado un sistema de descarga de juegos de la primera PlayStation. Podrás descargarte cualquier juego del servidor de Sony por un módico precio, almacenarlo en la Memory Stick y jugar en cualquier momento. Posiblemente, la siguiente actualización de firmware incluya esta novedad.

DUDAS MENORES



¿DRIVER PARALLEL Lines es mejor o peor que GTA San Andreas?
Es diferente, el título de Atari concentra la acción en los vehículos y la conducción, mientras que GTA es una aventura más completa.



¿HAY ALGÚN juego de PS2 en el que se pueda conducir un Bugati?
Tendrás que esperar a que aparezca el simulador Evolution GT, creado por los artífices de la mítica saga Screamer.



¿VAN A sacar otro Prince Of Persia?
Es demasiado pronto para saberlo, lo que está en el aire es si UbiSoft decidirá lanzar una nueva entrega para el hardware actual o será directamente para PS3.



¿EL MONITOR LCD Digital 8" se tiene que comprar aparte o es de una nueva PS2?
El monitor que mencionas lo fabrica la compañía Joytech y no Sony, y está siendo distribuido en España por Take Two.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Moda - Cómic - Viajes

Las mejores 50 canciones 1970-2006

LAS CLAVES PARA CONOCERLA A FONDO EN 4 DÍAS

Los Ángeles

MODA
ACOMPAÑA A LARA CROFT



DEJAN LAS MOTOS PARA JUGAR CON NOSOTROS

Fortuna R. T.



EDURNE

Es como tú, ¡le gustan los videojuegos!



TEXTO POR
ANA MÁRQUEZ

Tres palabras con las que definirías tu disco...
Sensual, muy *rockero* y de chica mala...
¿Así es como también te ves tú?
(Risas) Sí, por eso he titulado el disco *Edurne*.
¿De qué hablan tus canciones?
Fundamentalmente del amor, pero no en plan empalagoso. Sé que la gente espera de mi que sea una especie de Britney Spears, pero que va el disco es totalmente *rockero* y duro.
¿Para romper el mito de pija?
Pues mira sí. Es que no lo soy... creo que la gente se ha confundido por mi forma de expresarme.
Si no hubieras entrado en OT, ¿qué es lo que estarías haciendo ahora?
Preparando los exámenes de 2º de Veterinaria.
¿Cuando eras pequeñita cómo te imaginabas con esta edad?
Cantante. Es muy fuerte ver que tus sueños se hacen realidad.
Qué canción tarareas habitualmente?
Ahora mismo, el *single* de mi disco Despierta, pero tengo infinidad. Estoy todo el día canturreando canciones de *Destiny's Child*, el tema de *El Guardaespaldas* de Whitney Houston, que es mi favorita y con la que entré a OT.
¿Eres radical en algo?
No, acepto las cosas como vienen.
¿Algo que cambiarías de ti?
Me gustaría ser menos tímida.
¿Una situación comprometida que hayas vivido?
Hace poco me hice unas fotos en bikini para la revista Man y tuve que coger un gatito... Jopé con el gatito, ¡parecía un tigre! No era nada manso y me dejó la tripa llena de arañazos.
Para ti una noche perfecta es...
Estar con la gente que quiero. No soy de salir de fiesta, me gusta quedarme en casa jugado, viendo una peli o simplemente charlando.
¿A qué juegas?
A juegos de **Play**. Me gustan mucho los de aventura como *Broken Sword*. Por mi hermano me he viciado al *Resident Evil*, aunque paso bastante miedo... También me gusta *Medievil*. De coches el de *Micromachines*. De lucha, *Tekken*... La verdad es que me apasionan los videojuegos.
Prefieres jugar sola o en compañía
En compañía, es más divertido porque te picas, te ríes y compartes tu tiempo con alguien.
¿A quién retarías a una partida de *Tekken*?
Uff, no sé... Con Sergio o Fran (de OT).
Una virtud de los videojuegos
Te permiten vivir situaciones que en la vida real no podrías. Con SingStar te puedes sentir como un cantante, con los de NBA como un jugador de élite de baloncesto...

EDURNE

En su intento de evitar una imagen pija y noña, la chica se atreve con los sonidos rock. Es guapa, simpática y muy alegre, aunque mejor nos quedamos con el recuerdo del This boots are made for walking de OT.

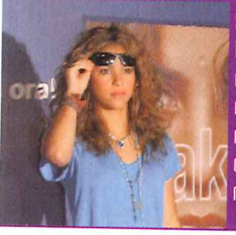


EL CONFESIONARIO



Una película: **El Diario de Noa**
El cine, con o sin palomitas: **por supuesto, con.**
Lo que más te hace reír: **otra risa.**
Una manía: **comer galletas de dos en dos.**
Lo que siempre tienes en la mesilla de noche: **un móvil y un boli.**
Dulce o salado: **salado.**
Horas de sueño: **uff, todas las que pueda**

NOTICIAS



SHAKIRA Está en España para presentar su nuevo single en inglés Hips Don't Lie, el cual está incluido en la versión renovada de Oral Fixation Vol. 2, y dar a conocer las fechas de su gira en nuestro país que comienza en junio.



3121 es el título del próximo disco de Prince, con una canción en castellano, Te amo corazón, dedicada a su novia Salma Hayek.



RED HOT CHILI PEPPERS. Tras cuatro años de silencio regresan con Stadium Arcadium y un tour internacional que les trae a España.



FESTIMAD 06. ¡Este año es GRATIS! Se celebra los días 27 y 28 de mayo en la Cubierta de Leganés. Actuarán Tool, Deftones...



BENICASSIM. El cartel del Festival de este año cuenta con The Strokes, Madness, Depeche Mode, Franz Ferdinand, Morrissey...



CRÍTICAS

REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

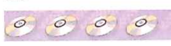
CD



Lucrecia
Mira Las Luces
DRO

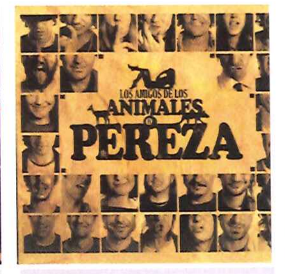
La arrolladora y polifacética estrella hispano-cubana vuelve a romper moldes con un fantástico nuevo trabajo en el que, asistida por Carlos Jean, tradición y vanguardia conviven armoniosamente. Una irresistible combinación de *beats* digitales y genuino jolgorio habanero que arrasará en todas las pistas de bailes de este verano. Saborrrr.





Def Con Dos
6 Dementes Contra El Mundo
DRO

Tras su triunfal regreso a escena la pasada temporada, el grupo más indómito y recalcitrante de la escena nacional ataca de nuevo con renovados bríos y un furibundo directo en el que dan buena cuenta de sus «greatest hits» de batalla, entre el delirio de una hinchada en estado de pasmo colectivo. Bestias pardas...





Pereza
Los Amigos De Los Animales
SONY - BMG

Cinco años después de su debut discográfico (*Pereza*, 2001), el dúo madrileño recrea lo mejor de su festivo repertorio con la inestimable ayuda de una extensísima y variopinta legión de invitados especiales: Bunbury, *Amaral*, Pastora, Quique González, Sidonie, *Deluxe Burning*, Ariel Rot, Alba Molina... Además, incluye *bonus* DVD.





Ikah
Calma
ZONA BRUTA

Discípula aventajada de estrellas del *Soul* foráneas como Erikah Badu o India Arie, irrumpe en el panorama esta joven cantante (apoyada por la crema del *Hip-Hop* nacional) con un apabullante disco de R'N'B, teñido de aromas latinos, *reggae* y rumba, que se perfila ya como una de las revelaciones del año. Sin duda, sobresaliente.

EDICIONES DE LUJO



Mecano
Mecanografía
SONY-BMG

Culminan las celebraciones de las Bodas de Plata del popular trío con el lanzamiento de este cuádruple DVD (edición limitada) que recorre su triunfal trayectoria, desde los inicios en los 80 hasta las últimas actuaciones en los 90, a través de un auténtico aluvión de material audiovisual: actuaciones televisivas de época (*Tocata*, *Aplauso*, *Rockopop*...), conciertos, la casi totalidad de sus *clips*, *Making Of* de *Aidalai*... Un exhaustivo repaso a la vida del primer grupo español que superó la barrera del millón de discos vendidos.

La Oreja De Van Gogh
Lovg
SONY-BMG

El quinteto liderado por Amaia Montero reúne diez años de trabajo en esta lujosa caja que contiene sus tres discos en estudio hasta la fecha (sin contar *Guapa*, último álbum), un CD en directo de 2004, otro, especialmente creado para la ocasión, de remezclas y rarezas variadas y, como atractivo principal, un extenso DVD con documentales, numerosos directos pertenecientes a su última gira, ocho *videoclips*, galerías fotográficas y extras, que saciarán las ansias de los *fans*. Pisando fuerte, los donostiarras.

Mike Oldfield
The Platinum Collection
VIRGIN-EMI

Aunque comenzó como acompañante de genios del lado salvaje (Nico, John Cale, Kevin Ayers), el solitario guitarrista desarrolló pronto un estilo propio, entre el *folk* y el *rock* sinfónico, que le catapultó a una carrera plagada de éxitos desde su *Tubular Bells*, recopilados ahora en un triple álbum que hará las delicias de su numerosa parroquia. Así, esta edición de lujo incluye míticas canciones como *Moonlight shadow*, *Pictures in the dark*, *Five miles out* y *To France*, algunas en versión extendida. Para nostálgicos.

AGENDA

FESTIVAL URBAN FUNKE
4,6,7/05 Redman / Solo Los Solo / Violadores del Verso / SFDK / La Excepción... (Estadi Olimpic de Montjuich y Pza. De Las Tres Chimeneas, Barcelona)

FESTIVAL PRIMAVERA SOUND
1,2,3/06 Lou Reed, The Flaming Lips, Motörhead, Yo La Tengo, Violent Femmes... (Parc del Forum, Barna)

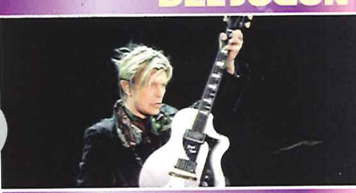
ARTIC MONKEYS
16/05 Barcelona (Sala Razzmatazz I)
17/05 Madrid (La Riviera)

NATACHA ATLAS
04/05 Santiago de Compostela (Capitol)
05/05 Madrid (Sala Heineken)
06/05 Valencia (Greenspace)

RED HOT CHILI PEPPERS
30/05 Barcelona (Palau Sant Jordi)
31/05 Barcelona (Palau Sant Jordi)
02/06 Madrid (Palacio de los Deportes)

LOS SECRETOS
27/04 Toledo (Círculo de Arte)

EL RINCÓN DEL JUGÓN



David Bowie con los videojuegos. Compuso la BSO de Omikron: TNS y ahora le puedes escuchar en Driver P.L.



Podrás tocar el tema Fire It Up de Zakk Wylde's Black Label Society en Guitar Hero si superas el modo Be A GH.



Redman, integrante de Wu-Tang Clan, ha compuesto el tema principal de True Crime: New York City.





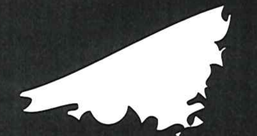


POR
RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

Las 50 Mejores Canciones 1970-2006

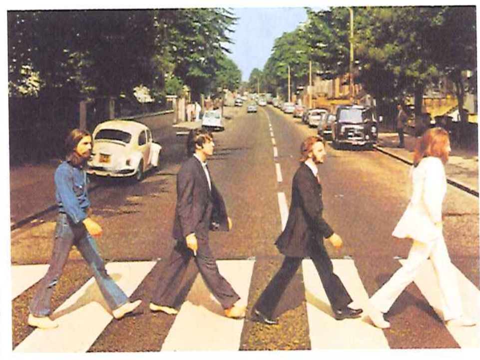
HEAVY, PUNK, INDIE ROCK, NEW WAVE... ¡CONVIÉRTETE EN UN EXPERTO EN MÚSICA CON EL MÉTODO DE LAS MEJORES 50 CANCIONES!

Treinta y seis años que han dado para mucho. De los anteojos de Lennon, la moda *hippie* y la psicodelia, al *piercing*, la escarificación y el *Progressive: Heavy, Glam,* Disco, *Punk, New Wave, Grunge, Hip-Hop*... Un recorrido que comienza con el adiós de los **Beatles**, sustituidos en su puesto de honor por otro cuarteto, pionero de un estilo que terminará siendo conocido como *Heavy Metal:* **Led Zeppelin**. Mientras, Lou Reed introduce en el *Rock* temáticas «adultas», **Jobim** internacionaliza la *Bossa*, **Bob Marley** presenta el *Reggae* en sociedad, y **Pink Floyd** lleva el *Rock* Sinfónico al Nº 1 de las listas. En 1976, en plena fiebre discotequera, **Ramones** inauguran la era **Punk**. Al año siguiente, **Sex Pistols** entran en la leyenda. Surge la *New Wave*. Aquí, son tiempos duros. Sólo algunas gloriosas excepciones hacen tolerable el panorama... Con los ochenta, todo estalla: **Springsteen**, **Michael Jackson** y **Bowie** entregan sus discos más populares, aparecen **U2**, **The Smiths**, **Guns'n'Roses**, **Prince** deslumbra, irrumpe **Madonna** y el *Hip-Hop* enseña los dientes. En España, la **Nueva Ola** y **Camarón** ponen banda sonora a la década. Despegan los 90 y los éxitos de **Depeche Mode** y **Bjork** anuncian la avalancha electrónica, pero el *Rock* aguanta: **Nirvana** inventa el *Grunge*, **Red Hot Chili Peppers** el *Punk-Funk*, **Oasis** resucita el «espíritu beatle» y **Beck** reconstruye la tradición americana. El *Hip-Hop* continúa imparable, el mestizaje convive con el *Pop*, despuntan el Nuevo Flamenco y el *Indie Rock* «made in Spain». Y nace el siglo con la eclosión del nuevo *Rock'n'Roll* (**Strokes**, **Franz Ferdinand**...), el éxito de los brasileños **Tribalistas**, el gran momento del *Pop* nacional... y el *Hip-Hop* en continua expansión. Algo más de siete lustros que han dado para mucho, seguro: sonidos llamativos, peinados inolvidables, indumentarias imposibles... Tres décadas y media de diversión, fantasía, cultura, moda y música. Música *Pop*. Ni más ni menos... Además, nos atrevemos a augurar cuáles serán los mejores singles dentro y fuera de nuestras fronteras en este año. Ahí queda eso.



LAS MÁS IRRITANTES

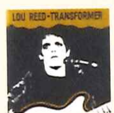
Canción: Triqui Triqui	Canción: Hello	Canción: In The Army...	Canción: Tractor Amarillo
Artista: Demis Roussos	Artista: Lionel Richie	Grupo: Status Quo	Grupo: Zapato Veloz
Álbum: We Shall Dance	Álbum: Can't Slow D.	Álbum: In The Army...	Álbum: Zapato Veloz
Año: 1971	Año: 1983	Año: 1986	Año: 1991


CANCIONES QUE MARCARON UNA ÉPOCA


Canción: Let it be
Grupo: The Beatles
Álbum: Let It Be
Año: 1970


Canción: Stairway to heaven
Grupo: Led Zeppelin
Álbum: Led Zeppelin IV
Año: 1971


Canción: Walk on the wild side
Artista: Lou Reed
Álbum: Transformer
Año: 1972


Canción: I shot the sheriff
Artistas: Bob Marley & The Wailers
Álbum: Burnin
Año: 1973


Canción: Aguas de Março
Artistas: Antonio C. Jobim & Elis Regina
Álbum: Elis & Tom
Año: 1974

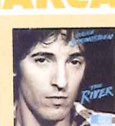

Canción: Wish you were here
Artista: Pink Floyd
Álbum: Wish You Were Here
Año: 1975


Canción: Blitzkrieg bop
Grupo: The Ramones
Álbum: The Ramones
Año: 1976


Canción: God save the queen
Grupo: Sex Pistols
Álbum: Never mind The Bollocks
Año: 1977


Canción: Roxanne
Grupo: The Police
Álbum: Outlandos D'Amour
Año: 1978

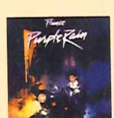

Canción: London calling
Grupo: The Clash
Álbum: London Calling
Año: 1979


Canción: Out on the streets
Artista: Bruce Springsteen
Álbum: The River
Año: 1980


Canción: Let's dance
Artista: David Bowie
Álbum: Let's Dance
Año: 1981


Canción: Thriller
Artista: Michael Jackson
Álbum: Thriller
Año: 1982


Canción: This charming man
Grupo: The Smiths
Álbum: The Smiths
Año: 1983


Canción: Purple rain
Artista: Prince
Álbum: Purple Rain
Año: 1984


Canción: Like a virgin
Artista: Madonna
Álbum: Like A Virgin
Año: 1985


Canción: Fight for your right
Grupo: Beastie Boys
Álbum: Licensed To Ill
Año: 1986


Canción: Welcome to the jungle
Grupo: Guns'n'Roses
Álbum: Welcome To The Jungle
Año: 1987


Canción: Desire
Grupo: U2
Álbum: Rattle & Humun
Año: 1988


Canción: Gangsta gangsta
Grupo: N.W.A.
Álbum: Straight Outta Compton
Año: 1989


Canción: Personal Jesus
Grupo: Depeche Mode
Álbum: Violator
Año: 1990


Canción: Smells like teenage...
Grupo: Nirvana
Álbum: Nevermind
Año: 1991


Canción: Give it away
Grupo: Red Hot Chili Peppers
Álbum: Blood Sugar Sex Magic
Año: 1992


Canción: Venus as a boy
Artista: Björk
Álbum: Debut
Año: 1993


Canción: Señor matanza
grupo: Mano Negra
Álbum: Casa Babylon
Año: 1994


Canción: Loser
Artista: Beck
Álbum: Mellow Gold
Año: 1995


Canción: Wonderwall
Grupo: Oasis
Álbum: What's The Story Of)...
Año: 1996


Canción: Barbie girl
Grupo: Aqua
Álbum: Aquarium
Año: 1997

Canción: Superstar
Artista: Lauryn Hill
Álbum: The Miseducation Of...
Año: 1998


Canción: Rock Bottom
Artista: Eminem
Álbum: The Slim Shady LP
Año: 1999


Canción: Optimistic
Grupo: Radiohead
Álbum: Kid A
Año: 2000


Canción: Last Nite
Grupo: The Strokes
Álbum: Is This It
Año: 2001


Canción: Ja sei namorar
Grupo: Tribalistas
Álbum: Tribalistas
Año: 2002


Canción: Hey ya!
Grupo: Outkast
Álbum: Speaker Boxxx/The Love...
Año: 2003


Canción: Darts of pleasure
Artista: Franz Ferdinand
Álbum: Franz ferdinand
Año: 2004


Canción: What up gangsta
Artista: 50 Cent
Álbum: Get Rich Or Die Tryin
Año: 2005


Canción: I bet you look good on the...
Grupo: Artic Monkeys
Álbum: Whatever People Say I Am...
Año: 2006

Canción: Achy breaky...
Artista: Billy R. Cyrus
Álbum: Some Gave All
Año: 1992

Canción: Macarena
Grupo: Los del Rio
Álbum: P'Alante
Año: 1993

Canción: My Heart Will...
Artista: Celine Dion
Álbum: BSO Titanic
Año: 1997

Canción: Toa, toa, toa
Artista: Jesulín
Álbum: Jesulín
Año: 1999

Canción: Baile del gorila
Artista: Melody
Álbum: De Pata Negra
Año: 2001

Canción: Torero
Artista: Chayanne
Álbum: Grandes Éxitos
Año: 2002



LO MEJOR EN Ñ

Un metro cuadrado
Grupo: Vainica Doble
Álbum: Un Metro Cuadrado
Año: 1970

Balada de Curro «El Palmo»
Artista: Joan Manuel Serrat
Álbum: Canción Infantil
Año: 1974

Canción: Señora Azul
Artista: Cánovas, Rodrigo...
Álbum: Señora Azul
Año: 1974

Canción: Los delincuentes
Grupo: Veneno
Álbum: Veneno
Año: 1974

Canción: Chica de ayer
Artista: Nacha Pop
Álbum: Nacha Pop
Año: 1982

Canción: Como el agua
Artista: Camarón de la Isla
Álbum: Como El Agua
Año: 1981

Canción: Ni tú ni nadie
Grupo: Alaska y Dinarama
Álbum: Deseo Carnal
Año: 1984

Canción: No estamos lokos
Grupo: Ketama
Álbum: De Aki A Ketema
Año: 1995

Canción: Loli Jackson
Grupo: Dover
Álbum: Devil Came To Me
Año: 1997

Canción: Superguay
Grupo: La Casa Azul
Álbum: Tan Simple Como...
Año: 2003

Canción: Lo fácil cae ligero
Artista: Mala Rodríguez
Álbum: Alevosia
Año: 2004

Canción: Confusión
Artista: Cycle
Álbum: Weak On The Rocks
Año: 2005

Canción: Muñeca de trapo / Artista: La Oreja de Van Gogh
Álbum: Muñeca / Año: 2006

Los Ángeles

TEXTO POR
ÁNGEL RAMOS

AEROPUERTOS LAX, BURBANK-GLENDALE, JOHN WAYNE, ONTARIO INTERNATIONAL // **PRECIO VUELO** 700 € // **TRASLADOS DESDE AEROPUERTO** EN LIMUSINA 170 $ (POR TRES HORAS) // **IDIOMA** INGLÉS Y TODO TIPO DE ACENTOS HISPANOS // **MONEDA** DÓLAR

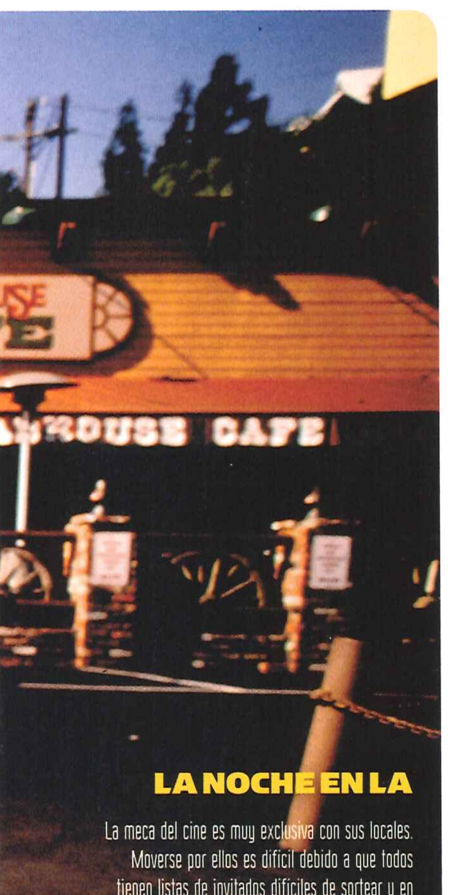
LA CAPITAL DEL E3

AÚN ESTÁS A TIEMPO, HAZ LA MALETA Y EMBÁRCATE HACIA LOS ÁNGELES. TE OFRECEMOS LAS CLAVES PARA VISITAR LA CIUDAD EN LO QUE DURA LA FERIA DEL VIDEOJUEGO



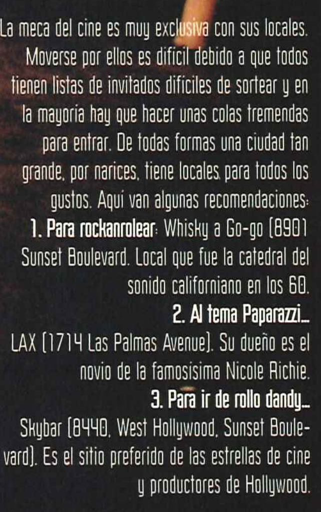
Si eres musulmán tendrás que ir a La Meca al menos una vez en tu vida; si te has bautizado en la parroquia del barrio deberías ir a ver al Papa saludando desde el balcón del Vaticano y, si eres un fan de los videojuegos, está claro que estás condenado a peregrinar a Los Ángeles y buscar refugio espiritual en el **E3**, la feria de videojuegos más importante del mundo. Y ya de paso conocer la ciudad más vertiginosa y glamourosa de Estados Unidos.

En estas páginas, además de ofrecerte los datos fundamentales de lo que es y lo que puedes encontar en la popular Feria, te facilitamos una guía con los pasos a seguir para que aproveches al máximo tu visita a la ciudad durante los 4 días que dura el **E3**.





Si viajas en grupo de más de 5 personas alquila una limusina, te saldrá más barato que dos taxis y podrás visitar como nunca una ciudad durante 3 horas.



LA NOCHE EN LA

La meca del cine es muy exclusiva con sus locales. Moverse por ellos es difícil debido a que todos tienen listas de invitados difíciles de sortear y en la mayoría hay que hacer unas colas tremendas para entrar. De todas formas una ciudad tan grande, por narices, tiene locales para todos los gustos. Aquí van algunas recomendaciones:

1. Para rockanrolear: Whisky a Go-go (8901 Sunset Boulevard. Local que fue la catedral del sonido californiano en los 60.

2. Al tema Paparazzi... LAX (1714 Las Palmas Avenue). Su dueño es el novio de la famosísima Nicole Richie.

3. Para ir de rollo dandy... Skybar (8440, West Hollywood, Sunset Boulevard). Es el sitio preferido de las estrellas de cine y productores de Hollywood.



Así es el E3, en el recinto se hallan las principales compañías de videojuegos con impresionantes stands.

11 CONSEJOS PARA NO SER UN GUIRI PARDILLO

1 • Es necesario el pasaporte electrónico en regla.
2 • En la frontera te harán una foto y registrarán la huella del índice digitalmente.
3 • En el avión te pedirán que rellenes una cartulina de color verde con preguntas como si has pertenecido al partido nazi alemán. ¿Gracioso? Sí, pero ellos se lo toman muy en serio. Pide el formulario en español.
4 • Talkman de PSP te sacará de más de un apuro.
5 • Los españoles somos denominados «Spaniards» y el resto de los hispanos «Spanish». Si dices que eres Spaniard te ahorrarás un montón de preguntas estúpidas sobre tu familia en Tijuana.
6 • Cuidadito con las raciones. En USA suelen ser gigantes. Todo se acompaña con patatas fritas, puré etc. Si no te comes todo, te preparan una bolsa (boggie bags) para llevártelo.
7 • Si vas a caminar recuerda que las temperaturas son muy altas y que el sol pega de narices. Lleva gorra, ponte protector y lleva agua en la mochila.
8 • Evita East Los Ángeles. Es la zona más deprimida de la ciudad y terreno abonado para tiroteos y asaltos.
9 • Si quieres ir al cine o al teatro lo mejor es que reserves tus entradas por Internet. Existen cines de reestreno en los que la entrada cuesta sólo 1 Dólar con películas que todavía no se han estrenado en España.
10 • La edad legal de consumo de alcohol son los 21 años. Si te pillan bebiendo se considera un delito. No lo hagas.
11 • Allí el botellón está prohibido, pero si cubres la botella con una bolsa de papel no pasa nada. ¡Así son los yanquis!

¿QUÉ ES EL E3?

Son las siglas de **Electronic Entertainment Expo**, una Feria que se viene celebrando desde 1995, 10 años antes de que alguien se oliera que la industria del videojuego iba a superar en crecimiento económico y a ser una amenaza para las audiencias televisivas. En aquellos tiempos la sede estuvo durante dos años en Atlanta (por eso de tener presencia en las dos costas americanas) pero desde entonces la sede ha sido el Centro de Convenciones de Los Ángeles (*Los Angeles Convention Center* o LACC).

TODO LO QUE ALLÍ HARÁS

Imagina 50.000 metros cuadrados (o lo que es lo mismo 1.429 mini-pisos, 10 campos de fútbol, 4.650 piscinas olímpicas) dedicada a mostrar al mundo las novedades de la próxima temporada, poder asistir a una conferencia de Kenji Inafume, cabeza visible de **Capcom** este año, o escuchar a Fumito Ueda desvelar las primeras imágenes de la segunda parte de *Shadow Of The Colossus* y, claro está, pleno acceso a jugar las primeras *betas* de todos los juegos que serán un bombazo en los próximos meses. Si no te relames es que no eres persona, chaval.

CALENDARIO E3

El **E3** se divide en dos eventos esenciales: conferencias y *gameshow*. Las primeras se extenderán del



En Los Ángeles no todo es asfalto y feria E3, también podrás pasear por las impresionantes playas de la costa.

ON



Visitar Venice Beach: Tras la depresión que sufrió el barrio en los 80 ahora vuelve por sus fueros. Su famoso Boardwalk (el paseo de la playa) representa la imagen más genuina de la ciudad y más veces vista en películas. Es un sitio muy majo para tomar algo y buscar el lugar donde Jim Morrison compuso alguno de los éxitos de The Doors.

Ir a un show de televisión: Es de las pocas cosas que se pueden hacer gratis en Los Angeles. Infórmate en www.tvtickets.com.

Teatro chino Grauman: No puedes perderte el paseo por Hollywood Boulevard partiendo desde el famoso Teatro Chino donde se pueden ver todas las manos impresas en arcilla que dejan los actores desde 1927.

OFF



Nada de Disneyworld, ya eres algo mayorcito... y hay mejores cosas que hacer en Los Ángeles.

Las visitas a los Estudios, aunque sean los de Universal, son bastante cutres y te dejarán la sensación de timo porque los trucos y el recorrido que haces es bastante añejo.

Beverly Hills, es una auténtica pérdida de tiempo que quieras visitar el famoso barrio de los ricos. La mayoría de las estrellas ya se han largado de allí y las casas han sido compradas por abogados y cirujanos plásticos. Leonardo DiCaprio y compañía prefieren Malibú o Newport Beach.

GUÍA ÚTIL

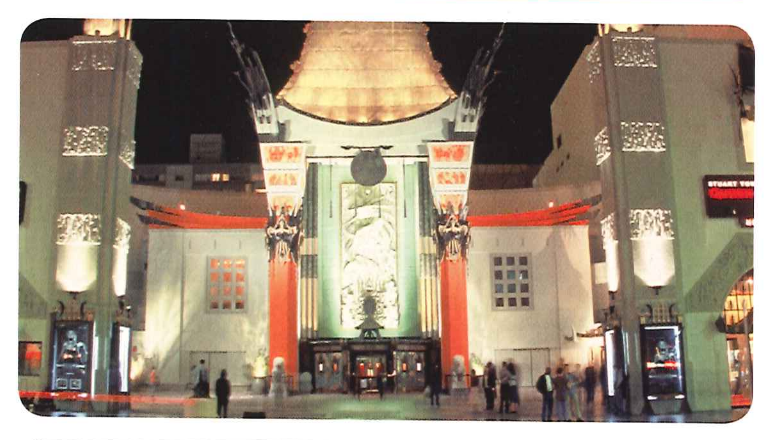
PARA DORMIR

La mejor opción para que la cosa te salga barata es el Hostel. Son como hoteles para mochileros y gente joven (aunque esto segundo no tiene por qué ser del todo cierto). El ambientillo es divertido y se conoce gente de todos los países imaginables. La gente suele hacer vidilla nocturna en ellos por lo que es posible que acabes encandilado con una bielorrusa o un somalí. El único inconveniente es que te va a tocar dormir en habitaciones de seis o más (en plan cuartel) y que los baños y duchas son compartidos:

- USA Hostels Hollywood
- Cadillac Hotel
- Internacional Hostelling L.A./Santa Mónica

PARA COMER

Donde fueres haz lo que vieres. Así que lo mejor es que te acomodes a sus horarios. Hay profusión de locales abiertos las 24 horas pero son mucho más caros. Ya que estás en USA haz vida de auténtico americano: desayuna fuerte (café, tostadas, huevos revueltos y zumo no llegan a los cuatro Euros), haz una comida ligerita a las 12 de la mañana y cena a las 19:00 una pizza.



THE SHOPPING

Los impuestos se suman después de hecha la compra (entre el 10 y el 18% según el artículo).

La 3th. Street Promenade de Santa Mónica (foto), una calle peatonal donde podrás encontrar casi de todo a buenos precios. Interesantes son sus tiendas de ropa y de guiones de Hollywood.

Beverly Center es el enorme centro comercial entre los bulevares de Beverly y la ciénaga. Allí se encuentran las mejores tiendas de DVD, recuerdos chorra y videojuegos. Recuerda que tendrás que tener aparatos Zona 1 para poder disfrutar de ellos.

Koma Books, 1764 N Vermont Avenue. Especializados en libros sobre crímenes reales, asuntos sin resolver y conspiraciones varias.

Aaron's Records 1158 Highland Avenue. Tienda de segunda mano sobre música. Encontrarás de todo.



9 al 11 de mayo mientras que la feria pura y dura se celebrará durante los días 10 y 12. En la primera está confirmada la visita de Peter Molyneaux, Corey Barlog (*Lead Animator* de *God Of War* entre otros) o Ed Boone (*Creative Director* de *Mortal Kombat*) entre más de cincuenta ponencias. Según la organización, las charlas y los grupos de trabajo girarán alrededor de los próximos retos en el mundo del videojuego como son la instalación en el mercado de las consolas portátiles, la llegada del móvil como soporte para los videojuegos y el reto de la distribución On-line de productos. Todo muy farragoso, a primera vista, pero apasionante en tanto en cuanto se asistirá en directo al descubrimiento de los planes de futuro de las compañías durante el próximo año.

E3 SIN CHICAS...

La ola de puritanismo que nos invade ha llegado al **E3** donde se ha prohibido a las marcas que lleven azafatas vestidas de manera procaz. No sabemos si a la puerta del **E3** habrá unos señores con un metro para medir minifaldas y escotes pero parece que todas esas fotos de azafatas posando (como la que aparece en esta página) se han acabado. Sorprende esta decisión dado que el acceso está prohibido a menores de 18...



¡La calle es tuya!

¡Juega al street basketball con el mejor hip hop!





CÓDIGO: AND1

Descárgate los mejores juegos en tu móvil



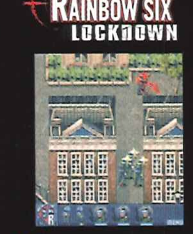


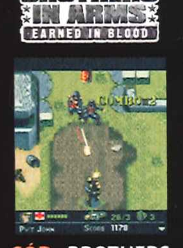




CÓD: KONG · CÓD: CORONAS · CÓD: GT2



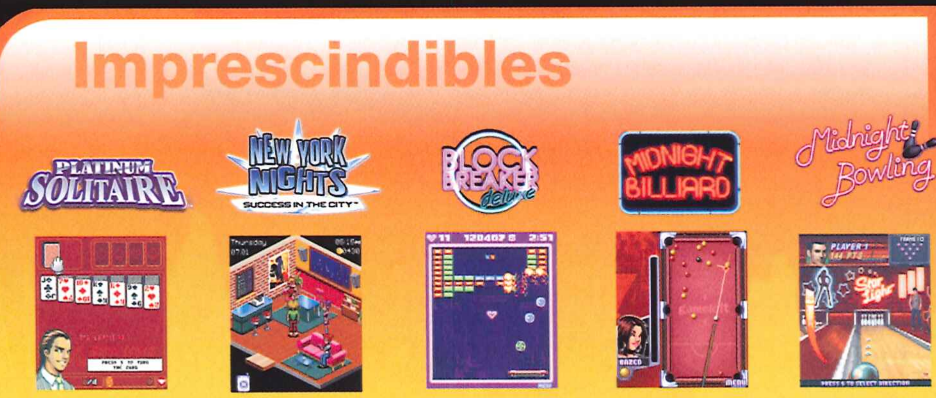






CÓD: SCCT · CÓD: R6LOCKDOWN · CÓD: BROTHERS · CÓD: WOW





CÓDIGO: SPLATINUM · CÓDIGO: NYNIGHTS · CÓDIGO: BBD · CÓDIGO: MIDBIL · CÓDIGO: MIDBOW



En tu móvil
Vodafone live!
Descárgatelos entrando en tu Menú:
Vodafone live! >Juegos
o enviando
JUE CÓDIGO al 521

vodafone

Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.

© 2006 Gameloft, All Rights Reserved.Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. And1 ® and Mix Tape ® are trademarks of And 1. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Asphalt: Urban GT, Midnight Hold'em Poker, New York Nights: Success in the City, Midnight Bowling, Platinum Solitaire, Midnight Billiard and Block Breaker Deluxe are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © Jordan Mechner. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia© created by Jordan Mechner. Prince of Persia and Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licesnsing LLP. All Rights Reserved. Brother in Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment, Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, the Soldier Icon, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 2005 Paramount Pictures and Dreamworks LLC. All Rights Reserved. War of the Worlds Mobile Game published by Gameloft. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in Asphalt: Urban GT 2 are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.



LA SEÑORITA CROFT HA REGRESADO Y QUIERE QUE TÚ SEAS SU ACOMPAÑANTE. TE ACONSEJAMOS LO QUE HAS DE PONERTE PARA SER UN BUEN EXPLORADOR

NOMBRE **FRANCISCO DÍAZ**
EDAD **22 AÑOS**
JUEGOS **PRINCE OF PERSIA Y TOMB RAIDER**
CONSOLAS QUE TIENE **PLAYSTATION 2**

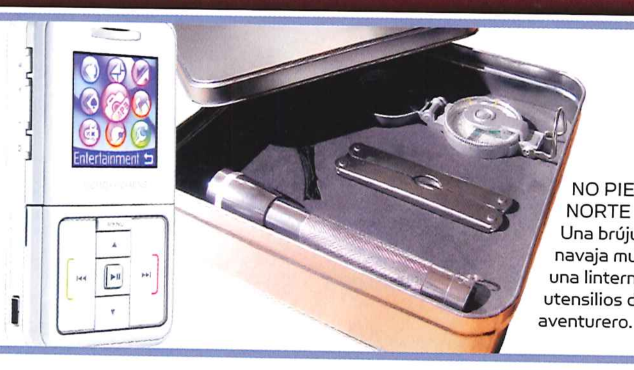
Perú, Bolivia, Japón... Son los países que visitarás si te atreves a embarcarte en la nueva aventura Tomb Raider. Esta vez tendrás que ayudar a Lara a buscar una famosa reliquia y, cómo no, a sortear los peligros que ello conlleva. Para ello, necesitarás estar muy preparado física y mentalmente

ACOMPAÑA A LARA EN SU NUEVA AVENTURA

fotos: chus antón © / estilismo: mayte garcía

KIT DE PRIMEROS AUXILIOS

MUSICAMOBILE
Reproductor de música que integra teléfono móvil de Ben-Q Siemens. Además, posee cámara digital integrada de 1,3 megapixeles.



NO PIERDAS EL NORTE
Una brújula, una navaja multiusos y una linterna son los utensilios de todo aventurero.

A GOOD BAG
Mochila extensible de gran capacidad con dos compartimentos y riñonera acolchada, de Delsey.







¿QUIERES SER NUESTRO PRÓXIMO PROTAGONISTA?

Si siempre has soñado con ser un personaje de videojuego y salir en PlayStation 2 Revista Oficial, te invitamos a que seas nuestro próximo protagonista como Francisco Díaz. Para ello, tan sólo tienes que ser mayor de edad y enviarnos al correo electrónico, o a la dirección que indicamos, una foto donde aparezcas jugando con tu PlayStation y otra de cuerpo entero con los siguientes datos:
Nombre / Apellidos / Edad / Teléfono / Dirección / Población / Provincia

moda.ps2@grupozeta.es
PlayStation 2 Revista Oficial
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid



PASO MILITAR
Zapatillas sin cordones fabricadas en tela y suela de goma de Quiksilver.



CONJUNTO A JUEGO
Polo a rayas de manga corta de Energie y bermudas cargo de Liberto.



GORRA
Gorra con visera de Gsus con agujeros de ventilación en los laterales.

SOLIDARIDAD

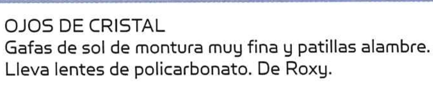
La diseñadora Mercedes de Miguel se une a otros grandes creadores vascos en la Primera Gala de Primavera de Ahislama, un acto para recaudar fondos por la integración de los marginados.

LOS BAGGIES

Umbro será el proveedor oficial de los Baggies (West Bromwich Albion), quienes jugarán y entrenarán con material deportivo de la marca inglesa durante las temporadas 2006/07 y 2007/08.

QUARTERPIPE

El noruego Henning Marthinsen, uno de los miembros del equipo Nike ACG, debutó en el Artic Challenge en Midtstuen, con una victoria histórica frente a los mejores riders de Quarterpipe del mundo.





OJOS DE CRISTAL
Gafas de sol de montura muy fina y patillas alambre. Lleva lentes de policarbonato. De Roxy.



POR SI HACE RASCA
Chaqueta extremadamente ligera, transpirable y resistente al agua. De Nike ACG.



EN BUSCA DEL POLO SUR
Reloj con esfera circular con mapa del Polo, inspirado en el Capitán Roald Amudsen de Burberry.

HOSTEL

Casquería con pretensiones

POR **ISABEL GARRIDO**

Eli Roth, director de *Cabin Fever* (2002), impresionó tanto a Quentin Tarantino que cuando Roth le habló de su idea sobre ***Hostel***, el artífice de *Kill Bill* no dudó en apadrinar el proyecto. Por lo visto, Eli se inspiró para escribir ***Hostel*** cuando vio en Internet cómo había gente capaz de dejarse matar a cambio de dinero para su familia, y para que otro «caprichoso afortunado» (¡Uff!) sintiera lo que es acabar con una vida humana... Inquietante ¿verdad? Pero ***Hostel*** parte del poco alentador planteamiento de un grupito de estudiantes despreocupados que buscan sexo fácil y que se encuentran con una sorpresa «horrible». Las buenas intenciones de Roth se quedan en una campaña publicitaria que explota el lado más sanguinolento del filme, atrayendo el morbo del público. Aunque, ¿no demuestra Roth entonces que el género humano disfruta con el sufrimiento ajeno? Un par de toques de humor negro muy acertados nos recuerdan que el maestro Tarantino ha echado un cable. Pero lo que son los diálogos... Mejor no hacemos comentarios, por si alguno consigue reparar en ellos entre tanta casquería.

TÍTULO ORIGINAL: **HOSTEL**
DIRECTOR: **ELI ROTH**
GUIÓN: **ELI ROTH**
REPARTO: **JAY HERNANDEZ, DEREK RICHARDSON, BARBARA NEDELJAKOVA**
GÉNERO: **TERROR**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**

GORE > Alguna «escenita» demasiado cruel, es sin duda suficiente para alejar un sector determinado de público.

ESCENARIOS NO APTOS PARA CARDÍACOS

La parte final de la película se rodó en su mayoría en el ala abandonada de un hospital psiquiátrico de Praga, que solía albergar a los pacientes más inestables. El caso es que el lugar era tan espeluznante que Roth llevó un cuarteto de cuerda para que tocaran a Vivaldi e hicieran más acogedor el entorno.



VOLVER

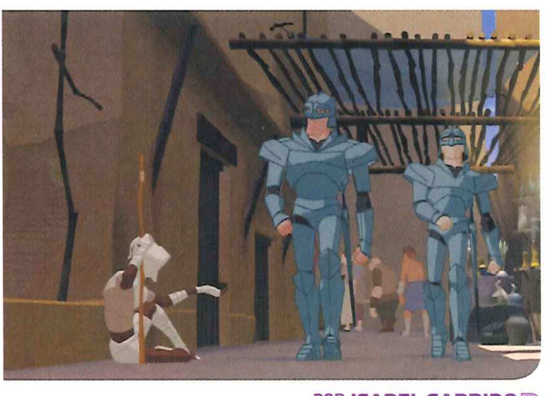
El regreso del mejor Almodóvar

TÍTULO ORIGINAL: **VOLVER** // DIRECTOR: **PEDRO ALMODÓVAR** // GUIÓN: **PEDRO ALMODÓVAR** // REPARTO: **PENÉLOPE CRUZ, CARMEN MAURA, LOLA DUEÑAS, BLANCA PORTILLO, YOHANA COBO, CHUS LAMPREAVE** // GÉNERO: **COMEDIA DRAMÁTICA** // PAÍS DE ORIGEN: **ESPAÑA** // DISTRIBUIDORA: **WARNER SOGEFILMS**

Volver supone un regreso de Almodóvar a la temática femenina, a la figura materna, al costumbrismo manchego, a trabajar con Carmen Maura y a ese buen cine que (como *Todo Sobre Mi Madre*) en una escena te pone la piel de gallina y en la siguiente te hace reír. Una gran película cimentada sobre el brillante trabajo interpretativo de sus actrices (aunque Lola Dueñas nos gustó más en Mar Adentro).

POR **NATALIA MUÑOZ**





PLAN OCULTO

El controvertido director vuelve a la carga

TÍTULO ORIGINAL: **INSIDE MAN** // DIRECTOR: **SPIKE LEE** // GUIÓN: **RUSSELL GEWIRTZ** // REPARTO: **DENZEL WASHINGTON, CLIVE OWEN, JODIE FOSTER, CHRISTOPHER PLUMMER, WILLEM DAFOE, CHIWETEL EJIOFOR** // GÉNERO: **THRILLER** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNITED INTERNATIONAL PICTURES**

El siempre incisivo Spike Lee no puede evitar darle un toque personal, único e intransferible a esta historia sobre un atraco perfecto. Fondo a la forma, y dicha forma con un tratamiento curioso, entretenido y en cierto modo sofisticado. Lee entrelaza el tiempo presente con el *flashback*. «Lo que ha pasado» se convierte en el motor ideal del suspense. Grandes intérpretes y una PSP como personaje de reparto.

POR **ISABEL GARRIDO**

EL GUERRERO SIN NOMBRE

Incursión hispano-francesa en la animación

TÍTULO ORIGINAL: **EL GUERRERO SIN NOMBRE** // DIRECTOR: **DAVID IGLESIAS** // GUIÓN: **ÁNGEL E. PARIENTE, JAVIER LÓPEZ BLANCO** // REPARTO: **ACTORES DE DOBLAJE: ROBERTO ENCINAS, CARMEN CONSENTIDO, RAFAEL ALONSO** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **ESPAÑA Y FRANCIA** // DISTRIBUIDORA: **UIP**

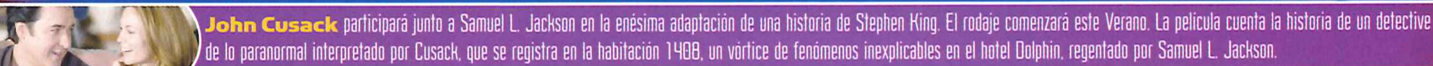
Con novedosas técnicas de infografía y ¡sólo! seis millones de Euros para hacer la película («sólo» tal y como se ha puesto el mercado de la animación con tanta tecnología), un grupo de profesionales como la copa de un pino lanzan este producto de calidad en 3D que sorprende tanto por sus imágenes como por su imaginación. La banda sonora cuenta con un tema del grupo *The Mission* compuesto para la historia.

POR **ISABEL GARRIDO**





NOTICIAS



Gurinder Chadha Directora y co-guionista de Quiero Ser Como Beckham podría tomar las riendas de la versión cinematográfica de Dallas, el culebrón televisivo que arrasara en la década de los 80. Está negociando con Regency Enterprises/20th Century Fox después de que Robert Luketic abandonara el proyecto para dirigir 21.

Cold Fear se pasa a la gran pantalla. La productora Avatar Films y Sekretagent Productions han adquirido los derechos del Survival Horror de UbiSoft. El juego narra la terrorífica aventura de un guardacostas en busca de su hija, perdida en un ballenero en medio del mar y que está infestado de peligrosos alienígenas. Las dos compañías se encuentran buscando un director, y todavía no hay fecha para el rodaje.

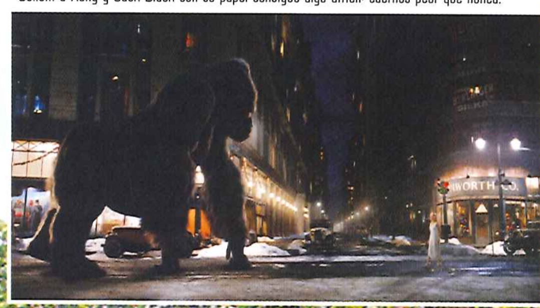
John Cusack participará junto a Samuel L. Jackson en la enésima adaptación de una historia de Stephen King. El rodaje comenzará este Verano. La película cuenta la historia de un detective de lo paranormal interpretado por Cusack, que se registra en la habitación 1408, un vórtice de fenómenos inexplicables en el hotel Dolphin, regentado por Samuel L. Jackson.

Dreamworks ha comprado los derechos del libro infantil Punk Farm de Jarret J. Krosoczka. Una oveja, una gallina, un cerdo, una cabra y una vaca deciden romper con la monotonía de su granja y formar una banda de rock. Kevin Messick (Batman Forever) será el productor de la película, que se incorpora a la creciente lista de largometrajes protagonizados por animales.





■ REPARTO > Naomi Watts y Adrien Brody encabezan el reparto, Andy Serkis cambia de Gollum a Kong y Jack Black con su papel consigue algo difícil: caernos peor que nunca.

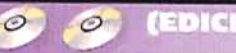


KING KONG

Peter Jackson resucita a la octava maravilla del mundo

TAMBIÉN EN UMD

A pesar de haber firmado algunas películas notables como *Atrápame Esos Fantasmas* o *Criaturas Celestiales*, hizo falta la magistral trilogía de *El Señor De Los Anillos* para que el nombre de Peter Jackson se escribiera junto al de los grandes directores de Hollywood. Este respaldo (de crítica y público, pero sobre todo económico) permitió al neozelandés abordar un proyecto con el que siempre había soñado: un *remake* de *King Kong*, la película que, según él mismo se ha cansado de repetir en todas las entrevistas, despertó su vocación de cineasta al verla de niño. Para esta producción decidió volver a rodar en su tierra natal y repetir con el equipo de trabajo que tan buenos resultados consiguió en su última obra. A pesar de estar muy lejos de *El Señor De Los Anillos*, la apuesta no le salió mal en el apartado técnico ya que en la pasada edición de los Oscar la película consiguió los galardones a los Mejores Efectos Especiales, Mejor Sonido y Mejor Edición de Sonido. El resto de apartados dejaron indiferentes a la Academia y a nosotros como espectadores que, tal vez pecando de ingenuos, esperábamos una historia un poco más profunda que la original.

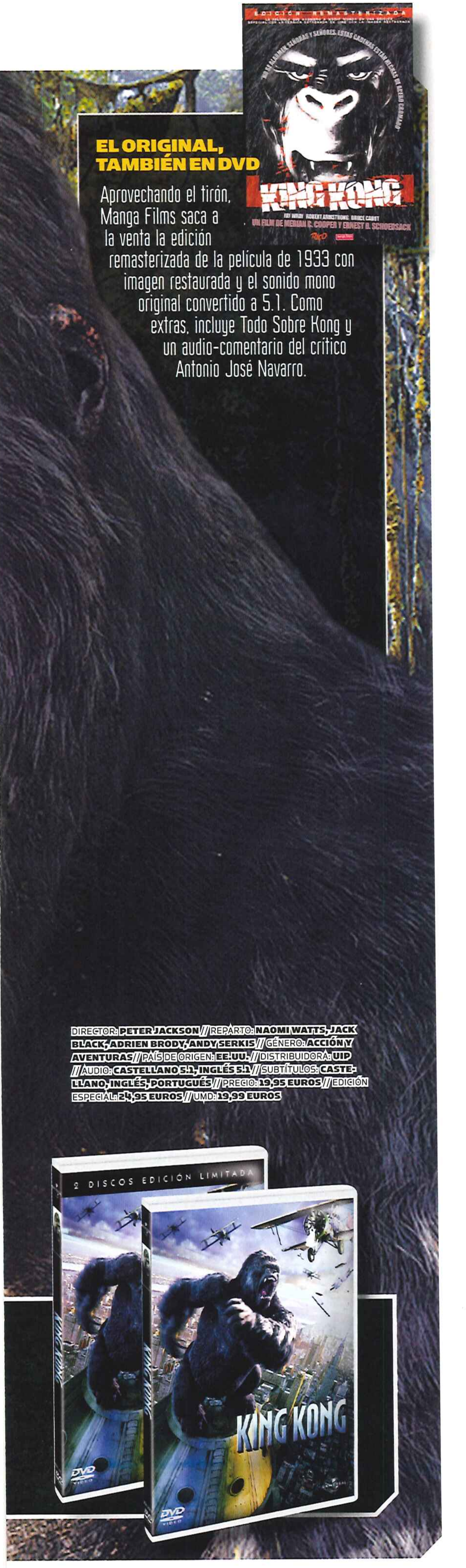
PELÍCULA  EXTRAS  (EDICIÓN LIMITADA)

- LO MEJOR LA EXPRESIVIDAD QUE ANDY SERKIS APORTA A KONG.
- LO PEOR DEMASIADO LARGA PARA CONTAR CON UN FINAL ARCHICONOCIDO.

DOS EDICIONES

Junto a la edición estándar que se ciñe estrictamente a las tres horas de metraje de la película, se pone a la venta una edición limitada que incluye un segundo DVD con los diarios de producción de Peter Jackson y los documentales titulados Isla Calavera: Historia Natural y New York 1933 sólo disponibles en versión original.

POR
NATALIA MUÑOZ



EL ORIGINAL, TAMBIÉN EN DVD

Aprovechando el tirón, Manga Films saca a la venta la edición remasterizada de la película de 1933 con imagen restaurada y el sonido mono original convertido a 5.1. Como extras, incluye Todo Sobre Kong y un audio-comentario del crítico Antonio José Navarro.

DIRECTOR: **PETER JACKSON** // REPARTO: **NAOMI WATTS, JACK BLACK, ADRIEN BRODY, ANDY SERKIS** // GÉNERO: **ACCIÓN Y AVENTURAS** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UIP** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS** // PRECIO: **19,95 EUROS** // EDICIÓN ESPECIAL: **24,95 EUROS** // UMD: **19,99 EUROS**

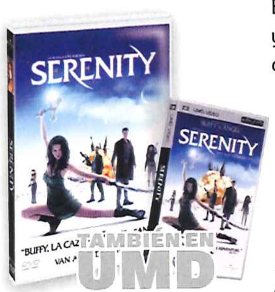
VALORACIÓN REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA



SERENITY

Futurismo para los fans de Joss Whedon

PELÍCULA » **EXTRAS** »



DIRECTOR: **JOSS WHEDON** // REPARTO: **NATHAN FILLION, ALAN TUDYK, ADAM BALDWIN, SUMMER GLAU, CHIWETEL EJIOFOR** // GÉNERO: **CIENCIA-FICCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UIP** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, DANÉS, INGLÉS PARA SORDOS** // PRECIO: **19,95 EUROS** //

Esta película no pretende engañar a nadie y, por si alguien no sabe qué esperar de su director, su cartel promocional ya anuncia elocuentemente: «Del creador de Buffy, Cazavampiros y Angel». Lo que hagas a partir de aquí ya es decisión tuya. Si eres uno de los muchos *fans* de la serie protagonizada por Sarah Michelle Gellar y de su *spin off*, puede que conozcas *Firefly*, otra de las creaciones de Joss Whedon que nunca salió de Norteamérica. Esta serie comenzó a emitirse en **Fox** pero fue cancelada antes incluso de que terminara la primera temporada. La edición en DVD, eso sí, supuso tal éxito de ventas que animó a **Universal** a financiar **Serenity** a modo de continuación. Y es precisamente por eso por lo que la película no te llegará a enganchar si no tienes unos conocimientos previos de la historia y los personajes, o si no eres de los que disfrutan con el particular sentido del humor (algo facilón) que Whedon imprime a

LO MEJOR SU ESTÉTICA Y AMBIENTACIÓN FUTURISTAS.
LO PEOR SIN SER FAN DE JOSS WHEDON TE ABURRIRÁS ANTES DE QUE ACABE.

SI QUIERES GANAR UNO DE LOS TRES LOTES DE DVD Y KIT DE SUPERVIVIENCIA QUE SORTEAMOS, TAN SÓLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA PALABRA SERENITYPS2 AL 5575 ANTES DEL 17 DE MAYO DE 2006.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de mayo de 2006.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

DIRECTOR: **ANDREW ADAMSON** // REPARTO: **GEORGIE HENLEY, SKANDAR KEYNES, ANNA POPPLEWELL, WILLIAM MOSELEY, TILDA SWINTON** // GÉNERO: **ACCIÓN-AVENTURA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU. Y REINO UNIDO** // DISTRIBUIDORA: **BUENAVISTA H.E.** // AUDIOS: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1, ITALIANO 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **: 21,95 EUROS** // EDICIÓN ESPECIAL: **25,95 EUROS**



POR **ISABEL GARRIDO**

Cuando llegó el gran estreno de ***Las Crónicas De Narnia*** para cine, muchas voces críticas se apresuraron a decir que era una película «demasiado infantil y larga»... En fin, y que me disculpen las «maduras voces críticas» pero ¿qué se puede esperar de una adaptación de parte de los siete libros de C. S. Lewis sobre las aventuras de cuatro hermanos que se meten en un armario y van a un mundo que ha sido tiranizado por una bruja? ¿No esperarían una sesuda reflexión sobre la situación de Oriente Medio? Los británicos volcaron todo su empeño en promocionar una producción **Disney** que echó mano de actores de su patria y que encontró a la andrógina Tilda Swinton (*Orlando*) su estética perfecta para ser la Bruja Blanca. Hasta el príncipe Carlos de Inglaterra se dignó a asistir al estreno de tan «infantiloide» película. Su director, Adamson, (*Shrek* y *Shrek 2*), dejó de lado la socarronería del ogro verde para narrar en imágenes de ensueño, una fábula épica de gran calidad. Eso sí, con un chorro de millones para invertir en un proyecto que trata de hacer aún más caja ahora en DVD. Si la cartelera primaveral no es suficientemente apta para toda la familia, tanto la edición normal como la especial de ***Las Crónicas De Narnia*** compensarán gratamente muchas tardes hogareñas.



LO MEJOR ¡BATALLA SIN SOLDADOS! DERROCHE CREATIVO.
LO PEOR SÍ, CIERTO: MÁS DE DOS HORAS EN EL SOFÁ...

UNA VEZ VISTA LA MAGIA NOS ENSEÑAN LOS TRUCOS



Visto el resultado final de los mundos de Narnia, merece la pena disfrutar de las diez horas de extras de la edición especial para descubrir los entresijos de una gran producción: desde las audiciones (algo sencillo, pero curioso y entretenido) hasta sofisticados efectos especiales.

NOTICIAS

ZONA 2

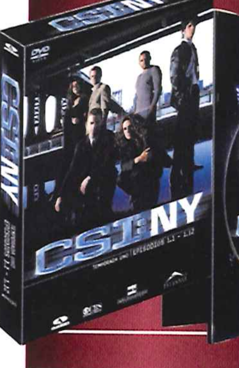
LA ROMÁNTICA WITHERSPOON...

Después del Oscar de Reese Witherspoon y todos los premios de cine posible por *En La Cuerda Floja*, llega el momento apropiado de que **Universal Pictures Iberia** aproveche el tirón y nos traiga *Ojalá Fuera Cierto* por 19,99 Euros, una comedia romántica con algo de fantasía, basada en un libro de Marc Lévy y con un amplio surtido de extras. Mark Ruffalo le da la réplica a Witherspoon para empalagar las cosas algo más, pero sin pasarse. ¡A no perderse el final alternativo, de ñoño no tiene nada!



LA AVENTURA TELEVISIVA DE GARY SINISE EN DVD

Gary Sinise se pasa a la tele como protagonista de **CSI Nueva York** (algunos piensan que esto es denigrante, pero más quisiéramos otros tener ciertos sueldos televisivos). El segundo *spin off* del original **CSI** de los chicos de Grissom, parece recuperar parte del cinismo de *Las Vegas* que se había diluido con la «implicación emocional» de Horatio en Miami. Pero el teniente Mac Taylor y su drama personal le ponen la sal justa a *N.Y.* cuyos primeros doce episodios llegan en DVD por **Aurum**, a un precio de 29,95 Euros. Los doce siguientes para septiembre.



PARA IR ENTRANDO EN CALOR

Paramount nos trae a Tom Cruise con sus misiones imposibles de la gran pantalla 1 y 2 con una edición especial y en *pack*, justo antes de estrenarse en cine la 3, para ir recopilando... *MI:I* y *MI:II* por un precio de 23,95 Euros. Y una edición especial de coleccionista de la primera parte por 14,95 Euros. Y es que Cruise tiene que seguir haciendo caja teniendo en cuenta que dentro de «ya» será padre de familia numerosa.



Si te suscribes ahora TE REGALAMOS una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2





SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

CÓMICS



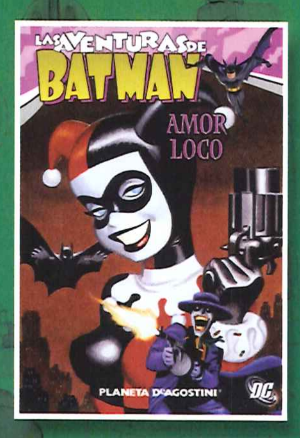
LOS DOMINGOS

GUIÓN Y DIBUJO: MAURO ENTRIALGO
EDITORIAL: EDICIONS DE PONENT
P.V.P: 20 €

En tapa dura y con sobrecubierta de tela, ***Los Domingos*** es algo diferente a las últimas obras de Mauro Entrialgo pero, sin duda, esta colección de recuerdos autobiográficos supone todo un regalo para sus *fans* declarados (entre los que nos encontramos).







GUIÓN Y DIBUJO: VARIOS AUTORES
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P: 5,95 €

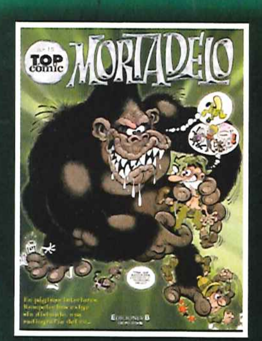
LAS AVENTURAS DE BATMAN: *AMOR LOCO*

El personaje de Harley Quinn nació en la serie de televisión ***Las Aventuras De Batman*** y de ahí pasó a la serie de cómics homónima. Para conocer los orígenes de la chica de Joker busca en este tomo la historieta *Amor Loco* que obtuvo un *Eisner Award* en el 1993 y está especialmente recomendada por John Tones.





CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS



MORTADELO

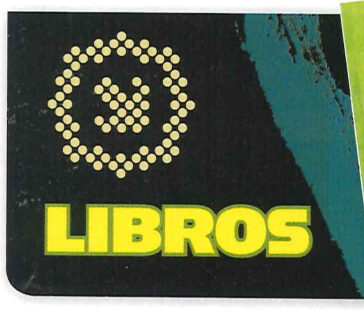
AUTOR: FRANCISCO IBÁÑEZ
EDITORIAL: EDICIONES B
P.V.P: 6,95 €

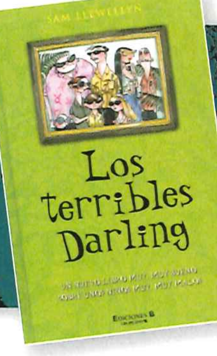
La colección *Top Cómic* dedicada a Mortadelo y Filemón alcanza ya el número 18. Este tomo de tapa blanda contiene las dos aventuras completas tituladas *El UVA* y *¡Al estrellato!* además de divertidos *test*, el disparatado tablón de anuncios de los personajes de Ibáñez o la historieta en la que «Rompetechos exige sin disimulo una radiografía del cu...»





LIBROS





AUTOR: SAM LLEWELLYN
EDITORIAL: EDICIONES B
NÚMERO DE PÁGINAS: 210
P.V.P: 14,95 €

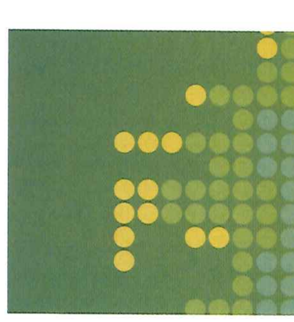
Hace unos meses, **Ediciones B** publicaba *Los Hermanos Darling*, un libro infantil que narraba las aventuras y desventuras de Narciso y Prímula, dos niños al estilo Paris Hilton: guapos, ricos, de buena familia pero con muchas ganas de hacer travesuras. Ahora, ***Los Terribles Darling*** vuelven a la carga y viajarán a Mimami para enfrentarse a Gómez Elegante, uno de los pocos especuladores inmobiliarios que no estaba en Marbella.

TOP 5

NUESTROS LIBROS FAVORITOS

1. ANNA - MEMORIA DE MIS PUTAS TRISTES (GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ)
2. LAST MONKEY - EL DESCENSO (JEFF LONG)
3. GRADIUS - EL BOSQUE ANIMADO (WENCESLAO FERNÁNDEZ FLORES)
4. R. DREAMER - LA SOMBRA DEL VIENTO (CARLOS RUIZ ZAFÓN)
5. THE ELF - CAMPOSANTO (IKER JIMÉNEZ)





NOTICIAS

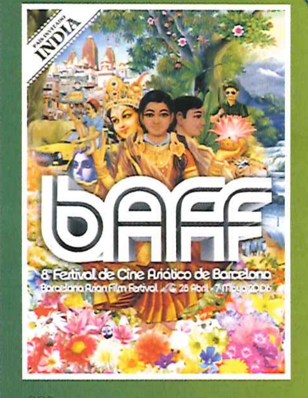
MÁS ANIMACIÓN EN TELEVISIÓN



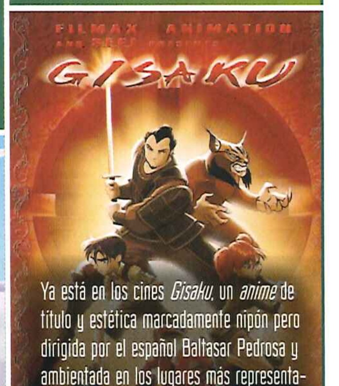
La Sexta comienza apostando por el *anime*. Los fines de semana emite las series *Noir, Eatman* y *Wolf's Rain* de 12:30 a 14:00 y *Padre De Familia* a las 15:00, reservando la madrugada del sábado para el *hentai*. En Cuatro, el *anime* de mechas *Raxpheon* ha sustituido a *Samurai Champloo*. *Jetix*, por su parte, emitirá *Planet Sketch* la nueva serie de animación 3D de los creadores de *Wallace y Gromit*.



Ni siquiera una pequeña localidad como *South Park* puede permanecer ajena al estilo de vida **PlayStation**. En la novena temporada de la serie (aún inédita en nuestro país) Kenny será el primero en hacerse con una **PSP** para envidia de Cartman.



PSP apuesta por la innovación y los nuevos talentos. Para demostrarlo, patrocinará la sección D-Cinema del Festival de Cine Asiático de Barcelona premiando con 3000€ la mejor producción en formato digital. Además, PSP ofrece el Espacio Anime en el CCCB y en diferentes puntos de la ciudad condal.



Ya está en los cines *Gisaku*, un *anime* de título y estética marcadamente nipón pero dirigida por el español Baltasar Pedrosa y ambientada en los lugares más representativos de nuestro país.

DESCARGAS



En la página oficial del videojuego de **Eidos** encontrarás el enlace para descargar el primer episodio del cómic en que se basa. Desde «Menú» elige «Enlaces/Medios» y allí busca debajo de donde pone «Enlaces».

MERCHANDISING

Mezco Toyz presenta su primera serie de figuras *Voodooz*. Hay cuatro modelos todos de unos 20 cm. de alto, esqueleto interno que permite colocarlos en diferentes poses y equipados con agujas de *voodoo*.



EZILI - Con corazón desmontable, collar de calaveras, un mini ídolo y bolsa.



UCHAWI - Con huesos, collar de calaveras, un mini ídolo y bolsa.



BAKA - Con huesos, collar de calaveras, un mini ídolo y bolsa.



KENNIS - Con ojo alternativo, una pata de pollo, un collar de calaveras y bolsa.

MANGA



La llegada de *The Ring* a Europa fue el precedente de una auténtica avalancha de cine de terror de origen oriental a la que ahora se están sumando los *remakes* occidentales. Para comparar con el manga, **Ivrea** publica una serie de seis tomos de *The Ring* y otro con historias como la que inspiró la película *Dark Water*. Si te gusta el género no te pierdas tampoco *La Mujer De La Habitación Oscura*.

DIBUJO: MEIMU
GUIÓN: KOJI SUZUKI
EDITORIAL: IVREA
P.V.P: 8,50 €

DIBUJO: MISAO INAGAKI
GUIÓN: HIROSHI TAKAHASHI
EDITORIAL: IVREA
P.V.P: 8,50 €

NUESTROS VIDEOJUEGOS BASADOS EN CÓMICS

1. LAST MONKEY - LA SAGA NARUTIMATE HERO
2. JOHN TONES - THE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
3. GRADIUS - SPIDERMAN 2
4. SUPERNENA - THE PUNISHER
5. DOC - XIII





GUÁRDALO TODO

GUARDAR, ALMACENAR, CLASIFICAR... TENDEMOS A PROTEGER Y SALVAGUARDAR TODO AQUELLO QUE ES DE VALOR. YA SEA MATERIAL, SENTIMENTAL O SIMPLEMENTE INCALCULABLE. Y LOS DATOS Y CONTENIDOS DIGITALES NO SON UNA EXCEPCIÓN. CONSERVAR MOMENTOS, IMÁGENES, SONIDOS... TAMBIÉN ES POSIBLE GRACIAS A LA TECNOLOGÍA, SIENDO UNA ALTERNATIVA EXCELENTE PARA EL RECUERDO QUE, AUNQUE A VECES FALLE, ES LA MEMORIA POR EXCELENCIA. AQUÍ ENCONTRARÁS UNAS PROPUESTAS PARA GUARDAR UN POCO DE TODO O UN MUCHO DE NADA.

LA MAR DE CÓMODO

PROCARE EFOTO GRABADOR DE FOTOS A CDR

UN ORIGINAL INGENIO QUE PERMITE GUARDAR EN DISCOS ÓPTICOS DE TIPO CD LAS FOTOS ALMACENADAS EN LAS TARJETAS DE MEMORIA QUE SE CONECTEN A ÉL. TAMBIÉN PERMITE VERLAS EN UNA TELEVISIÓN PAL O NTSC, CON LO QUE SE PUEDE CONVERTIR EN UN ALIADO PERFECTO PARA LAS VACACIONES, CUANDO SE LLENEN LAS TARJETAS DE LAS CÁMARAS DIGITALES DE TANTO DISPARAR. SU PRECIO DE 129 EUROS LO CONVIERTE EN MUY COMPETITIVO FRENTE A LAS SOLUCIONES BASADAS EN DISCOS DUROS, MÁS CARAS EN GENERAL.
HTTP://WWW.MILLENIUM-MEDIA.COM





CÁMARA MULTIUSOS

SONY CYBERSHOT DSC-T9

UNA CÁMARA QUE PERMITIRÁ GUARDAR TANTO IMÁGENES COMO VÍDEO SIN QUE APENAS OCUPE ESPACIO GRACIAS A SU CASI INCREÍBLE DELGADEZ, PERO SIN SACRIFICAR LA TRADICIONAL CALIDAD DE LAS CÁMARAS COMPACTAS DE SONY. ADEMÁS, AHORA SE INCLUYE UN MODO DE ALTA SENSIBILIDAD PARA IMÁGENES NOCTURNAS O EN INTERIORES, Y UN ESTABILIZADOR DE IMAGEN, NOVEDAD DENTRO DE LA FAMILIA CYBERSHOT, PARA ASEGURAR UN ENFOQUE LIMPIO Y PRECISO AÚN CON POCA LUZ. EL VISOR ELECTRÓNICO ES EXCEPCIONAL, CON UNA DIAGONAL DE 2'5 PULGADAS. ADEMÁS, DISPONE DE MÁS DE 50 MB DE MEMORIA INTERNA, PERO LO RECOMENDABLE ES GUARDAR LAS FOTOS Y LOS VÍDEOS EN UNA TARJETA MEMORY STICK PRO DUO, POR SUPUESTO.
HTTP://WWW.SONY.ES

SABE-LO-TODO COLGADOS DE INTERNET

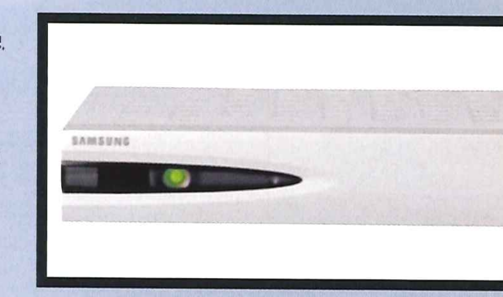
BLU-RAY

En pocos meses estaremos familiarizados con dos nuevos formatos de almacenamiento óptico: el Blu-Ray y el HD-DVD. Ambos permitirán almacenar películas con una calidad realmente de «alta definición» especialmente pensadas para sacar el máximo partido de las pantallas planas LCD y las de plasma. Asimismo, se podrán guardar datos, nada menos que 15 GB ó 25 GB al menos, con máximos de hasta 200 GB en un futuro no muy lejano.



ALTA DEFINICIÓN Y TDT

La tan de moda Televisión Digital Terrestre, contrariamente a lo que muchos piensan, no emite en formato de alta definición. Si realmente quieres ver contenidos en Alta Definición tendrás que esperar a la llegada de Blu-Ray y HD-DVD o explorar Internet en busca de contenidos provenientes de emisiones norteamericanas. Y de paso aprender un poco de inglés.







PEQUEÑITO PERO MATÓN

PNY SD CARD 2 GB Y SONY MEMORY STICK PRO DUO DE 2 GB

MEMORY STICK PRO DUO PARA PSP CON CAPACIDAD PARA GUARDAR AUDIO, FOTOS, VÍDEO Y PARTIDAS DE JUEGOS. POR OTRO LADO, LA TARJETA SD CARD ES UN MEDIO DE ALMACENAMIENTO ECONÓMICO Y RÁPIDO PARA CONTENIDOS MULTIMEDIA Y DATOS. ADEMÁS, SIRVE PARA CÁMARAS DIGITALES COMPACTAS, REPRODUCTORES DE AUDIO DIGITAL O INCLUSO PARA CÁMARAS DE VÍDEO DIGITAL.

LA ALTERNATIVA



Mochila Tech Air Series 5 (modelo 5504)

Una práctica bandolera para guardar no sólo tecnología digital, sino todo aquello que haya que llevar consigo sin que suponga una pesada carga. Sin duda una forma sumamente urbana de guardarlo todo, hasta la ropa si hace falta. Con un acabado resistente como pocos y con un diseño atractivo y muy actual. http://www.techair.co.uk



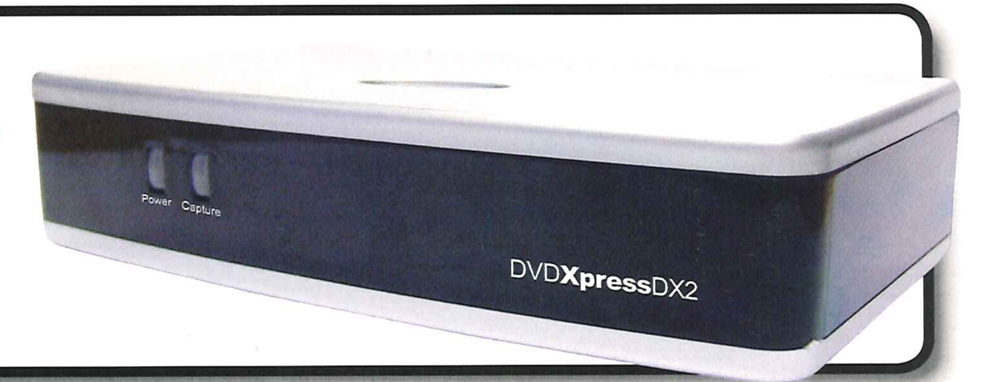
Activa 2000

Organiza todos tus CD en este curioso aparato capaz de almacenar un total de 100 discos. Además, en cuestión de segundos, mediante herramientas de búsqueda por palabra clave, puedes encontrar un CD en concreto. Sin duda, un archivador electrónico cómodo y muy útil que solucionará el desorden de muchos.

PARA DIGITALIZAR

ADS TECH DVD XPRESS DX2

LA SOLUCIÓN PERFECTA PARA CONVERTIR VÍDEO ANALÓGICO EN DIGITAL A TRAVÉS DEL DISPOSITIVO DE CAPTURA INCLUIDO, O SIMPLEMENTE CONVERTIR VÍDEOS YA DIGITALIZADOS Y ALMACENADOS EN FORMA DE ARCHIVOS, A LA PRÁCTICA TOTALIDAD DE LOS FORMATOS DE VÍDEO MÁS USADOS POR LOS USUARIOS HOY EN DÍA, INCLUYENDO EL FORMATO DE VÍDEO DIGITAL PARA IPOD VÍDEO Y EL FORMATO MPEG4 PARA SONY PSP. UN PRECIO ASEQUIBLE Y LA MÁXIMA VERSATILIDAD PARA EL TRATAMIENTO Y LA CAPTURA DE VÍDEO ANALÓGICO, ADEMÁS DE LOS ARCHIVOS MULTIMEDIA EN GENERAL. HTTP://WWW.ADSTECH.COM



ÁLBUM DIGITAL

TRANSCEND DIGITAL ALBUM

MULTIMEDIA Y DISCO DURO. TODO EN UNO. CON UN DISCO DE 20 GB Y UNA PANTALLA DE 2'5 PULGADAS DE ALTA RESOLUCIÓN (294 X 228 PÍXELES), ESTAMOS ANTE UN AUTÉNTICO ÁLBUM DIGITAL PARA FOTOS Y MÚSICA. ADEMÁS, PERMITE LEER LOS CONTENIDOS DE TARJETAS DE MEMORIA DIRECTAMENTE POR LO QUE SERÁ UN COMPAÑERO PERFECTO PARA CÁMARAS DE FOTOS PERMITIENDO VACIAR LAS IMÁGENES (Y VERLAS, POR SUPUESTO) DURANTE LAS VACACIONES SIN NECESIDAD DE RECURRIR A UN ORDENADOR. SE PUEDE CONECTAR A UNA TELEVISIÓN O PANTALLA EXTERIOR PARA VER CON MÁS COMODIDAD LAS FOTOS, E INCLUYE UN MANDO A DISTANCIA PARA SU CONTROL. PRÁCTICAMENTE LO PUEDE GUARDAR TODO Y EN CUALQUIER SITIO.

LA VIDA EN VÍDEO

CÁMARA SAMSUNG «MINIKET» SC-X210L

UNA AUTÉNTICA MÁQUINA DE GUARDAR DE TODO. FOTOS, VÍDEOS, MÚSICA, DATOS, VOZ... CON UN TAMAÑO CASI IMPOSIBLE Y CON CARACTERÍSTICAS TAN ESPECIALES COMO UNA LENTE AUXILIAR ESPECIALMENTE PREPARADA PARA GRABAR ACTIVIDADES DEPORTIVAS O ESCENAS DESDE ÁNGULOS TAN IMPOSIBLES COMO EL TAMAÑO DE ESTA CÁMARA TODO TERRENO. ADEMÁS, ESTÁ RECUBIERTA POR UN MATERIAL CAPAZ DE SOPORTAR CONDICIONES BASTANTE DURAS (SIN PASARSE, CLARO). CABE EN CUALQUIER PARTE, SE CONECTA MEDIANTE USB AL ORDENADOR, USA TARJETAS SD CARD DE MEMORIA HASTA 2 GB AUNQUE OFRECE NADA MENOS QUE 1 GB DE ESPACIO INTERNO. LA CALIDAD DE LAS FOTOS NO ES ESPECTACULAR, AUNQUE LA DEL VÍDEO ESTÁ A LA ALTURA DE LO ESPERADO. GRABA EN FORMATO DIGITAL MPEG4, CON CALIDAD HASTA 720P, QUE ES SINÓNIMO DE ALTA DEFINICIÓN. Y SOBRE TODO HACE REALIDAD EL SUEÑO DE GUARDAR PRÁCTICAMENTE LA VIDA ENTERA EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR. HTTP://WWW.SAMSUNG.ES



CAÍDA DE PRECIOS

Hace sólo unos meses, una tarjeta de memoria de 8 GB podía costar más de 600 Euros. Hoy apenas supera los 300. La caída de precios es rápida y todo apunta a que seguirá siendo así a medio plazo. Espera o compra, pero ya no hay excusa para no disponer de espacio para guardar imágenes, vídeos o datos.



Fortuna Racing Team

GTA San Andreas

Antes de jugar con San Andreas, mis títulos favoritos eran los de manager de fútbol. Pero nada más encender la consola con el juego comprendí que los videojuegos son más que un puro entretenimiento. Es alucinante la libertad de acción que te permite este GTA, te ofrece infinidad de posibilidades, es un juego interminable.

9.0

Jorge Lorenzo
Categoría: 250cc
Moto: Honda





¡UNA PSP BLANCA! Los tres tienen su propia PSP y Héctor Barberá nos quiso enseñar la suya... ¡Una PSP de color blanco! En España aún no existe, ya que todavía no se ha comercializado. El piloto de 250cc se la compró el año pasado cuando estuvo en el país del Sol Naciente. Es uno de los pocos afortunados...









AUNQUE ESTÁN EN PLENA COMPETICIÓN AÚN LES QUEDA TIEMPO PARA ECHARSE UNAS PARTIDAS. LOS TRES PILOTOS NOS CONFIESAN EN EXCLUSIVA QUE SON AUTÉNTICOS JUGONES



POR **ANA MÁRQUEZ**

Ya ha dado comienzo la nueva temporada de *MotoGP* y no hemos resistido a la tentación de hablar con los mejores pilotos españoles del momento... «*Va a ser un año muy bonito, hay mucha rivalidad y tengo una moto bastante buena. Aunque las expectativas hay que verlas carrera tras carrera*», comenta Héctor Barberá. Sin duda una profesión dura, con mucha disciplina y con momentos muy difíciles, «*lo peor son las lesiones, el año pasado fue la cuarta vez que me rompí la clavícula y tuve que estar mucho tiempo fuera de la competición*», confiesa Jorge Lorenzo. Estrictos entrenamientos y mucha concentración, «*realmente estamos tan acostumbrados que ya no sientes la presión de ir a 240 Km/h.*» dice Toni Elías. Los tres, además de compartir equipo tienen la misma afición, los videojuegos, y han llegado a la conclusión de que el juego de **Sony**, *MotoGP*, les permite aprenderse el recorrido de los circuitos para saber cómo tomar las curvas más difíciles durante las carreras. Sólo encuentran una pega, que las motos derrapan demasiado.

World Tour Soccer

Soy un gran aficionado a todo tipo de juegos deportivos y seguro que hay títulos mejores, pero World Tour Soccer de PSP ha conseguido atrapar mi atención, sobre todo por la posibilidad de poder llevar a cabo tus propias estrategias y la opción de jugar contra otros tres compañeros. Los piques están más que asegurados.

8,5

MotoGP 4

Soy un gran aficionado al juego de Sony, supongo que por deformación profesional, pero sobre todo ha sido esta última entrega la que me ha enganchado. Se han incluido las tres categorías ¡y es muy curioso jugar contigo mismo!

8,9

Héctor Barberá
Categoría: 250cc
Moto: Honda

Toni Elías
Categoría: MotoGP
Moto: Yamaha



PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

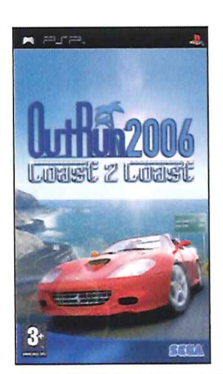






GUITAR HERO

~~79,95~~ **74,95**





OUT RUN 2006



44,95



DESCUENTO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA ....
TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....
Dirección e-mail ....

CPL

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu GAME-CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Visita tu GAME-CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
- Y si no hay un GAME-CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: GAME-CentroMAIL • Virgilio, 9 - 28223 - Ciudad de la Imagen, Pozuelo de Alarcón - Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a GAME-CentroMAIL:
Virgilio, 9 - 28223 - Ciudad de la Imagen, Pozuelo de Alarcón - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de GAME-CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/05/2006 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

DESPEDIDA & CIERRE

PONER LA REVISTA EN PIE ES UNA TAREA CADA VEZ MÁS APOTEÓSICA. PERO SÓLO UN POBRE DE ESPÍRITU PENSARÍA QUE LOS ESFUERZOS QUE REALIZAMOS PARA SACARLA ADELANTE NOS IMPIDEN ASISTIR A TODOS LOS FESTIVALES DEL DESPIPORRE QUE ILUMINAMOS, MES A MES, CON LA MEJOR DE NUESTRAS SONRISAS.

The Elf pasó por tantas situaciones de calorcico extremo en Marbella que se le embebió el cuerpo. Ahora usa tallas especiales para niños «granducos».

Titán Tones y Supernena meditan. Lo divino, lo humano y lo «cute» son discutidos y replanteados por este par de cerebrazos mientras el resto de la redacción se entrega a desmesuradas y poco reflexivas fiestas nocturnas.

Marbella, presentación de Scarface. The Elf pellizcaba el trasero de Némesis. Némesis pellizcaba el trasero de The Elf. Pero ahí, en ese preciso momento, eran felices.

Jon Hare, creador de la serie Sensible Soccer jugó con nuestra PlayStation rodante en las flamantes duchas de la redacción.

La redacción prácticamente en pleno celebra que los premios de este año han sido entregados, que los pajaritos cantan y que las nubes se levantan. Que sí, que no, que el chaparrón caerá, indefectiblemente, en el próximo cierre. Algunas de las caras no es que sean un poema, es que son una epopeya completa.

RESULTADOS DE CONCURSOS



MIDWAY ARCADE TREASURES PSP

MIGUEL VÍLCHEZ CARRILLO (BARCELONA)
JOAN IBORRA JACAS (TARRAGONA)
CATALINA FERNÁNDEZ HERMOSO (MADRID)
MANUEL DELGADO POBLETE (BARCELONA)
EDGAR MORA MARÉS (BARCELONA)
VICENTE TOLEDO JUAN (ALICANTE)
MARIBEL RUEDA BALLESTEROS (CASTELLÓN)
FRANCISCO MAROTO CARRASCO (JAÉN)
EDUARD BARRULL PÉREZ (BARCELONA)
SERGI VILA MATHEO (GERONA)
DAVID VIDAL GONZÁLEZ (BARCELONA)
DANIEL FERNÁNDEZ GÓMEZ (BARCELONA)
JUANA HERNÁNDEZ TORRES (ALMERÍA)
DAVID MARQUÍNEZ QUIRÓS (ÁLAVA)
ROSA Mª FERNÁNDEZ GONZÁLEZ (ASTURIAS)
SERGIO GUILLÉN ROS (MURCIA)
ANTONIO ROSELLÓ SOL (BARCELONA)
FERRÁN BARRULL PÉREZ (BARCELONA)
PEDRO MARTÍN GARRIDO (MADRID)
JUAN ALVAREZ ALONSO (BARCELONA)



SHADOW OF THE COLOSSUS

FELIPA MOYA NAVARRÓN (MURCIA)
JOSÉ PELÁEZ FERNÁNDEZ (VIZCAYA)
JUAN BELLIGER TOVAR (MURCIA)
FRANCISCO CAMPOS REIS (PONTEVEDRA)
JAVIER BERJOYO MADERA (ORENSE)
ANTONIO SUÁREZ MÁRQUEZ (MADRID)
JUAN J. GONZÁLEZ SILVA (HUELVA)
VÍCTOR ROMERA GARCÍA (TARRAGONA)
GOPAL MARTÍNEZ MORENO (ALICANTE)
ANTONIA ESPEJO DELGADO (SEVILLA)
DAVID MELÉNDEZ NAVARRO (MÁLAGA)
LUIS MARTÍN GARCÍA (VALENCIA)
BERNARDO SORIANO ALAMAR (VALENCIA)
JAVIER ROCA REGALADO (CANTABRÍA)
RAFAEL ALBAJEZ VARGAS (ALICANTE)
IVÁN BRAIS GARCÍA VÁZQUEZ (PONTEVEDRA)
JUAN DE DIOS PALAZÓN NAVARRO (ALICANTE)
CESAR GONZÁLEZ VILAR (A CORUÑA)
BALDOMERO RAÚL SÁNCHEZ GÓMEZ (MÁLAGA)
JENNY LLOPIS GARCÍA (BARCELONA)
POL ROVIRA MARTÍ (BARCELONA)
JOAQUÍN ALCAZAR BALLESTA (ALICANTE)
ROBERTO CERVANTES URBANO (TARRAGONA)
SERGIO AMIGO SÁNCHEZ (MADRID)
ANDRÉS CALDERÓN RICO (MADRID)



ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

LUIS RICO GRAN (ALICANTE)
JOSÉ GINÉS PICÓN LÓPEZ (MURCIA)
ALBERTO LÓPEZ ANADÓN (MADRID)
EDUARDO SÁNCHEZ MARTÍN (VALENCIA)
MARCOS TORRES MAESTRO (MADRID)
ANA ISABEL RUFO CAMACHO (MADRID)
AMADOR LÓPEZ SÁNCHEZ (BARCELONA)
PERE PAULÍ ROMIGOSA (BARCELONA)
FELIPE AMADOR PERET SIGUERO (MADRID)
A. MARTÍN RUBIO GUARDADO (BARCELONA)
SANTIAGO FERRER VERGARA (CASTELLÓN)
MIGUEL GONZÁLEZ ROMÁN (GUIPÚZCOA)
JAVIER RICO ORTEGA (MADRID)
ALEJANDRO DE LA SOTA PÉREZ (VIZCAYA)
FRAN LÓPEZ GUMA (BARCELONA)
ANTONIO BUENO ANDRÉS (VALENCIA)
URBANO MARTÍN GATO (BURGOS)
SERGIO REBOLLO PÉREZ (BARCELONA)
PIEDAD ALBA MARTÍN (HUELVA)
ALFONSO GRANADOS VARGAS (SEVILLA)



DARING GIRLS

VÍCTOR S. SÁNCHEZ FERNÁNDEZ (GUIPÚZCOA)
MANUEL RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ (MADRID)



TOP 20

88162	Rompe	84826	Dale don dale
85343	Noche de travesura	83849	Molinos de viento
85145	Pobre diabla	85316	Ven bailalo
85971	Mi dulce niña	85944	Eras tu
86973	Ella y yo	85611	La Popola
85629	Gasolina	86041	Love generation
82652	Fiesta Pagana	85992	Mayor que yo
85836	Angels	84202	Telefono antiguo
85609	Gata fiera	82984	Paquito El Choco...
88181	You´re beautiful	87986	My humps

806 52 62 44

TELEVISIÓN

83883	Fraggle Rock
84940	Sexo en Nueva York
85508	Pasión de gavilanes
83834	La abeja maya
84560	Curro Jimenez
80108	Benny Hill
85894	Popcorn - Anuncio Clio
83737	Dragon Ball Z
85441	Verano azul
80025	Los Simpsons
85219	Volkswagen Golf
88171	Audi A4 - I got life

NACIONALES

84603	La danza del fuego
88628	No quiero verla mas
85991	Rakata
85290	La camisa negra
85514	Te regalo
88169	El profe
85351	Zapatillas
85317	Nada fue un error
85504	Soldadito marinero
85503	So payaso
88010	Marta, Sebas, Guille...
85899	Volverá

CINE

84207	El Padrino
84724	El bueno, el malo...
84937	Kill Bill
85529	el último mohicano
80143	La Pantera rosa
80017	Mision Imposible
83754	Pesadilla antes de na...
84067	El Exorcista
84231	Bar coyote
84064	Star Wars
80044	Rocky
80096	Pulp Fiction

HIMNOS

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
84362	Champions League
84487	We are the champions
84436	100 Real Madrid
84446	Cara al sol
85220	H. de la legión
83808	H. de España
82123	Athletic Bilbao
82124	Atletico Madrid
84094	H. Republicano
85507	Partido popular
84494	La internacional
84490	Asturias patria querida
84489	Els segadors
82190	Betis
84932	Real Sociedad
84896	A las barricadas

Envía **SOUND** Código POLIFÓNICA o SONIDO REAL Al **7372**

Ej: Envía SOUND 88162 al 7372 para escuchar ROMPE en tu móvil

POP

88013	Sorry
88190	My spirit flies to you
85975	Hung up
85489	Lonely
88145	Don´t cha
84248	Losing my religion
80726	No woman no cry
85970	Tripping
80472	Every breath you take
85329	Don´t phunk with...
80485	Imagine

ROCK

84624	The trooper
80239	Final Countdown
80933	Freak on a leash
83650	Saint Anger
84755	Fear of the dark
84169	Seek and destroy
80277	Nothing else matters
80298	Master of Puppets
80111	Sweet Child of Mine
83655	Thunderstruck
84068	Du hast

DISCO

85046	Pump it up
80093	Equador
85288	Four to the floor
80153	I Will Survive
80056	Insomnia
85212	The world is mine
84226	Cafe del mar
85048	Enjoy the silence 2004
85285	Adagio for strings
85172	The sound of San...
85439	Axel F

Las imitaciones de FAMOSOS más cachondas CON MÚSICA

78190 EL LUISMA (Tecno Remix)	Claro... Como el Luisma no se entera
78495 PORTERO (Disco Extended)	Un poquito de porfavor...
78494 Dr. MALIGNO (Ibiza Mix)	Como te coja...Como te...Como te...Como
78496 FRANCO (Ultra tumba Party)	Franco hablando desde la tumba...
78492 CUÑAO (Super Rapero)	La risa más divertida del mundo
78493 CHIQUITO (Regaeton Tecno)	Pecadorrr de la pradera...No puedorrr
78188 TORRENTE (Versión House)	Vamos chaval...¿nos hacemos una pajilla?
78189 EL NENG (100% Tecno)	¡¡¡Que pasa Neng!!! Vamos que despegamos

Ej: Envia SOUND 78188 al 7372 para que TORRENTE y su musicón te avisen de cada llamada

SONIDOS REALES

RISA	Carcajada... Para mearse de risa
TARZAN	Grito de tarzan, igual que en la peli
INFIERNO	Thriller, la carcajada...¡¡¡De miedo!!!
MOTOR	Arranque de una harley davidson
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela
POLICIA	Todos se sentiran como en N.Y.
GITANO	llevo lo' malacatone en la fregoneta
EXORCISTA	"Coge el teléfono...!!!Cabrón¡¡¡"
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe

Ej: Envía SOUND TARZAN al 7372 y te sentirás como si estuvieras en la selva cuando te llamen



Rianxeira	79089
Forza Barça	78849
Alé Osasuna Alé!	79080
Alé Zaragoza Alé!	79070
Athleeeeeeeeeetic!	79097
La la la FC Barcelona	78851
R.Madrid, fieles y leales	78854
Musho Betis Musho Betis eh	78858
Valencia, Valencia, Valencia	79073
R.Madrid, ya estamos todos aquí	78855
Atleti, Atleti, Atletico de Madrid	79094

Ej: Para que cante la afición del R. Madrid cuando te llamen envía SOUND 78855 al 7372



1714



1410

50 por 15
© 1998-2005 Celador International Limited. All rights reserved in the copyright and trade marks owned by Celador
1836

Envía **START** Código JUEGO Al **7372**

Ej: Envía START 1466 al 7372 para jugar a toda pantalla al SUSANA RECHE



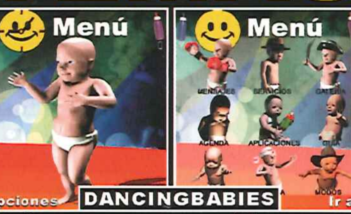
1466



2034









Envía **SCREEN** Código TEMA Al **7372**

Ej: Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por HADAS, envía SCREEN HADAS al 7372



Menú
Opciones
BRUJAS
Ir a



DEMONIOS
TIASENBIKINI
DRAGONES
ELFOS
DALMATAS
INDIOS
ANGELAS
PIRATAS
ZOMBIES
TOROS
UNICORNIOS
COCHES
DALMATAS
SIRENAS
PERRITOS
LOBOS
AVIONES
TIBURONES
MANGA
PECES

Menú
Opciones
Ir a







DANZARIN
Empezará su baile más famoso al ritmo de la música cada vez que te llamen

TIGRETON
Relame sin parar la pantalla de tu móvil al ritmo de la música cuando te llaman.

KUNGFU
Te llaman y una chica rompe la pantalla de tu móvil de un ruidoso puñetazo

Envía **MAGICO** Código VIDEO-TONO Al **7372**

Ej: Envía MAGICO TIGRETON al 7372 para que se active a todo pantalla y todo volumén el cachorro TIGRETON cuando te llamen...

mpatibilidades: POLIFÓNICAS ,SONIDOS REALES : Alcatel 556, 735i, 756, Lg c1100, g7200, l3100, u8150, Motorola V600, c385, c650, e1000, v1050, v1805140, 6020, 6021, 6101, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6820, 6822, 7200, 7260, 7270, 7280, 7610, 7650, 9500, N-Gage, N-GageQD, n70, n90, n91, Panasonic x300, x400, 00, x60, Sagem my-v55, my-v65, myc5-2, myx-2, myx3-2, Samsung sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-v200, sgh-x400, sgh-x460, sgh-x600, sgh-z140, sgh-z500, sgh-zv30, x100, z107, Sharp 902sh, gx15, gx20, gx25, gx30, Siemens cx65, cx70, m65, s65, sl65, Sonyericsson f500i, 0i, k300i, k500i, k700i, p800, p900, p910i, v800, z500, Toshiba ts803, ts921. Más compatibles con POLIFÓNICAS: Alcatel 535, 735, Lg c3100, g3100, g7120, Motorola T720, V300, c450, c550, v171, Nokia 2650, 3100, 3120, 3220, 3510i, 6100, 6610, 6610i, 7210, 7250, 7250i, Panasonic g50, g51m, gd87, Philips 550, 755, 855, Samsung sgh-c100, 5, Siemens a60, a65, c60, c65, cf62, m55, mc60, s55, sl45, sl55, Sonyericsson t610, t630, z1010, z600. TEMAS: Motorola V300, V600, c385, e1000, v1050, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v547, v550, v620, v980, Nokia 3220, 3230, 6020, 6021, 6101, 6170, 6230i, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6822, 7260, 7270, 7610, n70, n90, Siemens c65, 65, cx70, m65, s65, sl65. (segun caracteristicas del modelo, algunos iconos no se podrán cambiar). VIDEOTONOS: Nokia 3230, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680 6681, 7610, 7710, 9500 N70,N90, SonyEricsson P800, P900, P910i,Panasonic X700. Importante: al finalizar la descarga, reinicia tu movil para asegurarte una instalacion correcta de tu Video-no. JUEGOS: Alcatel 556 (Sólo 1466), Motorola C385 (Sólo 1466, 1836, 2034), C450 (Sólo 1410), C550 (Sólo 1410, 1466), C650 (Sólo 1466, 2034), E1000 (Sólo 1466, 1836, 2034), E770 (Sólo 1466), T720 (Sólo 1714), V1050 (Sólo 1466, 2034), V180 (Sólo 1466, 1836, 2034), V220 (Sólo 1466, 1836, 2034), V300 (Salvo 1410), V3X (Sólo 1466), V3 lo 1466, 1836, 2034), V400 (Sólo 1466, 1836, 2034), V500 (Salvo 1410), V525 (Salvo 1410), V535 (Sólo 1836, 2034), V547 (Sólo 1466, 2034), V550 (Sólo 1466, 1836, 2034), V551 (Sólo 1466), V600 (Salvo 1410), V620 (Sólo 1466, 2034), V635 (Sólo 1466, 2034), V80 (Sólo 1836), V980 (Sólo 1466, 1836, 2034), Nokia 2650 (Sólo 1466, 2034), 3100, 20 (Sólo 1466, 1714, 2034), 3200, 3220 (Salvo 1410), 3230 (Sólo 1466, 1714, 2034), 3300, 3510i, 3650, 5140 (Salvo 1410), 6020 (Sólo 1466, 1714, 2034), 6021 (Sólo 1466), 6100, 6101 (Sólo 1466, 1836, 2034), 6170 (Sólo 1714, 2034), 6200 (Sólo 1466, 2034), 6220 (Sólo 1466, 1836, 2034), 6230i (Sólo 1466, 2034), 6230 (Salvo 1410), 6260 (Sólo 66, 1714, 2034), 6600, 6610i (Salvo 1836), 6610, 6630 (Sólo 1466, 1714, 2034), 6670 (Sólo 1466, 1714, 2034), 6680 (Sólo 1466, 1714, 2034), 6800, 6820 (Salvo 1410), 7200 (Sólo 1466, 1714, 2034), 7210, 7250i (Salvo 1466), 7250 (Sólo 1466, 1836, 2034), 7260 (Sólo 1466, 1714, 2034), 7270 (Sólo 1714, 2034), 7610 (Sólo 1714, 2034), 7650, N-GEOD (Sólo 1836), N-GAGE (Sólo 1466, 1714, 1836), N70 (Sólo 1466), Sagem MY-V55 (Sólo 1466, 2034), MY-V65 (Sólo 1466, 1714, 2034), MYC5-2 (Sólo 1466), MYX-5 (Sólo 1466, 2034), Samsung SGH-D500 (Salvo 1410), SGH-E310 (Sólo 1466, 1836), SGH-E330 (Sólo 1466, 1836), SGH-E600 (Sólo 1836), SGH-E630 (Sólo 1466), SGH-E700 lo 1466, 1714, 1836), SGH-E710 (Sólo 1714), SGH-E800 (Sólo 1466, 1836), SGH-X460 (Sólo 1466, 1836), SGH-Z140 (Sólo 1466, 2034), SGH-Z500 (Sólo 1466), SGH-ZV10 (Sólo 1466, 2034), Z105 (Sólo 2034), Sharp 703SH (Sólo 1466, 2034), GX15 (Sólo 1466, 2034), GX20 (Salvo 1410), GX25 (Sólo 1466, 1836, 2034), GX30 (Salvo 1410), mens A60 (Sólo 1714), C60 (Sólo 1410, 1714), C65 (Salvo 1410), CX65 (Salvo 1410), CX70 (Sólo 1836, 2034), M55 (Sólo 1410, 1714), M65 (Sólo 1466, 1836, 2034), MC60 (Sólo 1410, 1714), S55 (Sólo 1410, 1714), S65 (Sólo 1466, 1836, 2034), SL55 (Sólo 1410, 1714), SL65 (Sólo 1466, 2034), Sonyericsson F500I (Sólo 1466, 2034), J300I (Sólo 66), K300I (Sólo 1466, 2034), K500I (Sólo 1466, 2034), K700I (Sólo 1466), T610 (Salvo 2034), T630 (Sólo 1410, 1466, 1714), V800 (Sólo 1466, 1836, 2034), Z1010 (Sólo 1836, 2034), Z600 (Salvo 2034). Utilizando nuestros servicios, el numero de movil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la agencia de proteccion datos con el numero 2033360322. El responsable del fichero es Mediafusion España S.A. Otorga su consentimiento para que el número de movil pueda ser utilizado posteriormente para el envio gratuito de informacion y ofertas relacionadas con nuestros servicios de olemovil.com. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja asi como ejercitar derecho de acceso, rectificacion, cancelación u oposición enviando un correo indicando su telefono a info@olemovil.com. Coste del SMS: 1,2€ sin IVA. (Requisitos: 3 sms y configuración WAP para fotos, animaciones, polifónicas y sonidos reales, 4 sms y configuración WAP para temas, 5 sms y configuración WAP para video-tonos). Coste máximo r minuto de la llamada a los 800: desde tfno fijo 1,09€, desde movil 1,36€, IVA incluido. Coste conexion wap segun operador y a cargo del usuario. -Apdo. correos 24005 de Madrid 28080-



El Padrino®

EL VIDEOJUEGO

Hablemos claro.
El respeto lo es todo.
Pero tienes que ganàrtelo.
Lo que te estoy dando es una oportunidad.

No hagas que nos tengamos que arrepentir...

BIENVENIDO A LA FAMILIA.





www.elpadrino.es

www.intimidaonegocia.com





PlayStation®2





Próximamente







A LA VENTA EN



Game software © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. ® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.